no.234
1984年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1984

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan.
Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

ゲーム機オペレーターに対して

自主規制求める

青少年条例、大阪府が全面改正

大阪府(岸昌府知事)では三月二十二日、ゲーム場関係など業者側の自主規制の届出と遵守の義務などを盛り込んだ「大阪府青少年健全育成条例」案を可決し、同二十三日に公布した。

この条例は青少年の健全な育成に関する基本理念を明らかにするとともに、社会環境を整備し、健全な成長を阻害するおそれのある行為などを禁止することによって青少年の健全な育成を図ることを目的とするもの。

今回昭和三十二年以来二十六年ぶりに同条例が全面改正されたことになるが、この間同府では一月二十八日に「府青少年健全育成条例案要綱」を大阪府青少年問題協議会に報告(本紙第231号既報)、二月九日に関係業者に対する説明会を開き(本紙第232号既報)、同二十九日からの二月定例府議会に同条例案として提出、今回府議会で可決されたもので十一月一日より施行される。大阪での条例制定は都市圏での条例制定という点で大きな意味を持つとされている。

この条例の内容は社会環境整備のための営業の規制、青少年の健全な成長を阻害する行為の禁止などを骨子とし、さらに営業の規制として①ゲーム場など六業種に対する自主規制の届出と遵守、②図書類の自動販売機、③有害公告物、④有害ながん具類の四本柱となっている。なお同条例では「青少年」の定義として「十八歳未満の者(婚姻により成年に達したものとみなされる者を除く)をいう」としている。

今回の条例でゲーム場関係は第十条、第十一条で規定されている。それによるとゲーム場関係など六つの業種については「自主規制対象業者」とする。これら対象業者はその営業に関し、青少年の健全な育成を阻害することのないように自主規制の規約などを設定し、それを遵守する。さらに設定した自主規制は変更、廃止も含め知事に届け出なければならない。

知事は対象業者から自主規制の届出がないなどの場合、当該業者や関係者の意見を聞いて「府の基準」を設定する。さらに知事は対象業者に対し、立入調査の権限を有し、自主規制や「府の基準」を遵守するよう指導、勧告できる——としている。

今回の条例は現在のところ公布されたばかりであり施行へ向けていくつかの問題があるとされている。とくにゲーム場関係については「自主規制対象業者」における定義で「設備を設けて客に遊技をさせることを業とする者(風俗営業等取締法第一条第七項を除く)」とされているだけで、どの範囲のゲーム場関係業者を指すのか不明である。また同条例では業者側の自主規制の届出と遵守が大きな特徴となっているが、それらの違反に対する罰則など規定されておらず果してこの条例がどれほど効果を上げるか疑問であるとされている。

なお同府では同条例の施行までに関係業者などへの説明会を開き、同条例の施行規則などを作成していくとしている。

大阪府青少年健全育成条例 (ゲーム場関係)

(自主規制の規約の設定等)

第十条 次に掲げる者又はその組織する団体は、当該者がその営業に関し、青少年の健全な成長を阻害することのないようにするため遵守すべき基準についての協定又は規約(以下「自主規制の規約等」という。)を締結し、又は設定するよう努めなければならない。

(一—四、六 省略)

五 設備を設けて客に遊技をさせることを業とする者(風俗営業等取締法第一条第七号に掲げる営業を営む者を除く。)

2 前項に規定する者(以下「自主規制対象業者」という。)又はその組織する団体は、自主規制の規約等を締結し、又は設定したときは、速やかに、当該自主規制の規約等の内容その他の規則で定める事項を知事に届け出なければならない。その届け出に係る事項を変更し、又はその届出に係る自主規制の規約等を廃止したときも、同様とする。

3 知事は、前項の規定による届出があった場合には、速やかに、その届出事項を公示しなければならない。

(府の基準の設定等)

第十一条 知事は、次に掲げる場合において、青少年の健全な育成上必要があると認めるときは、第一号又は第二号に掲げる場合にあってはこれらに規定する自主規制対象業者が遵守すべき基準(以下「府の基準」という。)を設定することができ、第三号に掲げる場合にあっては同号に規定する自主規制対象業者又はその組織する団体に対して同号に規定する自主規制の規約等の内容について必要な改善をするよう要請することができる。

一 自主規制対象業者又はその組織する団体が自主規制の規約等を締結し、又は設定していない場合

二 自主規制の規約等に参加していない自主規制対象業者が存在する場合

三 自主規制対象業者又はその組織する団体が締結し、又は設定した自主規制の規約等が前条第一項の目的に適合していない場合

2 知事は、前項の規定により府の基準を設定しようとするときは、あらかじめ当該府の基準に係る自主規制対象業者その他関係者の意見を聴かなければならない。府の基準を変更しようとするときも、同様とする。

3 前条第三項の規定は、府の基準の設定、変更又は廃止について準用する。

(勧告)

第十二条 知事は、自主規制対象業者が自主規制の規約等(前条第一項の規定による要請の対象となっている自主規制の規約等を除く。以下同じ。)又は府の基準を遵守していないと認めるときは、当該自主規制対象業者又はその者が所属している団体に対して、自主規制の規約等若しくは府の基準を遵守するよう、又はこれらを遵守すべきことを指導するよう勧告することができる。

(審議会への諮問等)

第二十条 知事は、次に掲げる事項については、あらかじめ大阪府青少年健全育成審議会(以下「審議会」という。)に諮問しなければならない。

一 第十一条第一項の規定による府の基準の設定及び要請

(二—四 省略)

2 審議会は、前項の規定による諮問に応じて答申するほか、前項各号に掲げる事項に関し知事に意見を述べることができる。

(立入調査)

第二十一条 知事は、第十一条、第十二条又は第十六条の規定の実施に必要な限度において、警察官でない者で規則に定めるものに、営業時間内に限り第十条第一項各号に掲げる者の営業の場所に立ち入り、営業の状況を調査させ、又は関係者に質問させ、若しくは資料の提出を求めさせることができる。

2 前項の規定により立入調査をする者は、その身分を示す証明書を携帯し、関係者に提示しなければならない。

3 前項に規定する者は、関係者の正常な営業を妨げてはならない。

ゲーム場に届出制採用

賭博性の強い

特定遊技機問題に

福井県が青少年条例を改正、7月施行へ

福井県(中山平太夫知事)は三月二十三日、全国で初めてゲーム場を届出制にすることを盛り込んだ「福井県青少年愛護条例」改正案を可決、同二十四日公布した。

これは青少年をとりまく環境の変化に対応して大幅改正を進めてきたもので、二月十五日に改正案が定例議会に上程されていたもの(本紙第232号既報)。とくにゲーム場については、全国初の届出制を採用しており、七月一日施行に向け同県AM業者らは困惑を感じつつあるもようである。

新条例では十五歳以下の少年の健全な育成を阻害するおそれのあるもので、別に規則で定める遊技機を「特定遊技機」とし、それらを設置する遊技場に対して同県へ届出を義務づけるとともに、これら特定遊技機を少年に使用させないとするもの。どういうゲーム機が特定遊技機に該当するかについては、原則的に賭博性の強いゲーム機としており、具体的には四月中にも規則で定められるもようである。なお届出事項は風俗営業に準じており、少年の遊技禁止などの掲示義務も課している。既存店については約一ヵ月の経過措置がある。そして、これらの違反者には三万円以下の罰金など罰則が用意されている。なお当初予定された地域制限はなくなったが、届出制だけとってみても初の条例だけに各方面から注目されている。

福井県青少年愛護条例 (ゲーム場関係)

第十五条の二 年少青少年(十五歳以下の青少年で中学校を卒業していないものをいう。以下同じ。)の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして規則で定める遊技機(以下「特定遊技機」という。)を設置する遊技場(特定遊技機が、風俗営業等取締法施行条例第一条に規定する風俗営業に係る営業所その他設備を設けて、主として客に飲食をさせる営業所または旅館業第二条第一項に規定する旅館業に係る施設に設置される場合を除く。以下「特定遊技場」という。)を営もうとする者は、特定遊技場ごとに、あらかじめ、規則で定めるところにより、次に掲げる事項を知事に届け出なければならない。

① 特定遊技場を営もうとする者の住所および氏名(法人にあっては、主たる事務所の所在地、名称および代表者の氏名)ならびに電話番号

② 特定遊技場を管理する者の住所および氏名(法人にあっては、主たる事務所の所在地、名称および代表者の氏名)ならびに電話番号

③ 特定遊技場の所在地

④ 特定遊技機の種類および台数

⑤ 特定遊技場の営業開始年月日

2 前項の規定による届出をした者(以下「特定遊技業者」という。)は、その届出に係る事項に変更があったとき、またはその届出に係る特定遊技場を廃止したときは、その変更があった日から十五日以内に、その旨を知事に届け出なければならない。

3 特定遊技業者は、特定遊技機を年少青少年に使用させてはならない。

4 特定遊技業者は、その使用する特定遊技機ごとに、見やすい箇所に、年少青少年の使用を禁ずる旨の表示をしなければならない。

5 特定遊技業者は、深夜(午後十一時から翌日の午前四時までをいう。以下同じ。)において、正当な理由がある場合を除き、特定遊技場に年少青少年を入場させてはならない。

(遊技場を営む者の責務)

第十五条の三 設備を設けて客に遊技をさせる営業を営む者は、当該営業所内における青少年の補導に協力する等青少年の健全な育成に努めなければならない。

青少年育成国民会議による業者側との懇談会

"青少年とゲーム場"

健全育成、自主管理、組織強化など確認

㈳青少年育成国民会議(事務局東京、林健太郎会長)の主催による「青少年と環境に関する懇談会」が二月二十七日より二日間、東京・渋谷の国立オリンピックセンターにて開催され、六つのテーマ別にそれぞれ関係業者との懇談が行なわれた。同懇談会でゲーム場(機)がテーマとして採り上げられたのは今回で三回目となり、AM業界からは国民会議の正会員でもある日本娯楽機械オペレーター(協)(JOU)、同じく賛助会員である日本アミューズメント・オペレーター協会(NAO)、そして日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の三団体から計八名が出席、国民会議側といろいろな意見交換を行ない意義深いものとなった。

青少年育成国民会議では昭和四十二年から青少年育成とのかかわりの深い業界の代表者との懇談会を毎年開いてきている。その趣旨は青少年の健全育成という観点に立ち、青少年を取り巻く社会環境の浄化を図っていこうとするもので、全国各地で青少年の指導育成に携わっている関係者が青少年にとって好ましくないと思われる問題点を同懇談会に持ち寄り、関連業界代表者とともにその解決策について協議を重ねている。

JOU、NAO、JAMMA出席 国民会議側約20名と管理面で討論

今回の懇談会は二日間の日程で開かれ、その主な内容として第一日目には午後一時より開会式、オリエンテーション、「青少年とマスメディア」というテーマのシンポジウム、夕食後「環境浄化活動の現状と問題」についての情報交換。第二日目には午前十時より「懇談会の重点と進め方」について国民会議側の事前協議、各テーマ別に分かれての「業界代表との懇談」、最後に「これからの環境浄化活動の展開方策」と題して全体会合が行なわれ、閉会となった。

二日目に行なわれた業界代表との懇談会はテーマ別に①青少年とテレビ、②青少年と青少年向け出版物、③青少年と成人及び一般向け出版物、④青少年と映画および映画広告物、⑤青少年と雑誌自動販売機、⑥青少年とゲーム場、と六つの分科会に分けて行なわれた。

第六テーマの青少年とゲーム場に関する懇談会では、ゲーム場管理者の問題やアウトサイダー、ゲーム場の構造、深夜営業などについて約四時間にわたり青少年育成関係者と業界側との意見交換が行なわれた。業界側の出席者はJOUから早見儀信理事長、若田部元幸副理事長、原田勝弘事務局長、NAOから内田博会長、川上秀雄大阪府支部長、JAMMAからは日南香専務理事、高城仁一郎氏(㈱ナムコ・営業管理課長)、塚田武氏(㈱タイトー・総務部長)の八名。国民会議側からは各都道府県民会議および各団体の育成関係者約二十名が出席、また井野元繁・警察庁少年課課長補佐がオブザーバーとして出席、吉永宏・㈶日本YMCA同盟研究開発室室長の司会で進められた。

補導力ある管理

同懇談会では出席者の紹介のあった後、業界の概要としてオペレーター側から内田NAO会長が、全国のオペレーター数、従業員数、設置機械台数のほか、NAOおよびJOUの組織と活動などの説明を行なった。続いてメーカー側から日南専務理事が、JAMMAの組織と協会活動について簡単に説明した。

その後行なわれた意見交換の中で育成関係者から最も多く出された意見、要望はゲーム場の管理についてであった。その主なものとしては「管理者がいるのかいないのか分からないゲーム場が多い」、「青少年のたまり場となっていたり、喫煙などの行為があっても適切な指導をしているか疑問だ」、「青少年補導員の入場を営業上好ましくないと拒否したり、非協力的な店がある」、「管理者に対して青少年の指導についての教育が徹底されていないのではないか」、などであった。これに対し内田会長はNAOの組織率が約一〇%でありこれらの指摘は認めざるを得ないとしながらも「昨年から国民会議の協力を得て『遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座』を開催しており、教育された質の良い管理者の養成に努めている」、「一店に一管理者という体制作りを進め、管理者の氏名、住所などを明記し、責任の所在と管理の徹底を図っていきたい。また良い店と悪い店との区別を図るため"指導員駐在の店"という看板を掲示していくつもりである」、「補導員とのトラブルは一部補導員側にも問題があると思われるが、協会員には補導員に協力するよう指導してきており今後さらに徹底させたい」などと述べ理解を求めた。またJOUの早見理事長および原田事務局長は管理者名や住所の明記についてJOU会員は昨年以来すでに実施してきていることを報告した。

深夜営業の自粛

アウトサイダー問題については「業界の自主規制を守らないアウトサイダーは業界全体のイメージの低下につながる。このような業者を組織に加入させるようもっと積極的に取り組むべきではないか」、「アウトサイダーには機械を販売、リースしないようにメーカー間で取り決めができないか」などの意見が育成関係者から出された。これに対して内田会長は「いわゆる"Gマシン"を取り扱わないことを条件にアウトサイダーに対して入会勧誘などを行なってきているが、さらに積極的に行なっていくつもりである」と答えた。また日南専務理事は「アウトサイダーに機械を売らない努力はしてきているが、それを強引に進めると独禁法に触れることになるので慎重に配慮しなければならない」という見解を述べた。このことに関連して警察庁の井野元課長補佐は「国としてアウトサイダーを取締るため現在風営法の改正作業を進めている。具体的にはゲームセンターを許可制にして営業時間などにも制限が設けられると聞いており、今国会にも法案が提出される予定である」と述べた。

ゲームセンターの構造という点について育成関係者側から「ゲーム機を物影とかスキ間に設置するところが問題だ」として「外部から見えるように配置し、照明も明るくしてほしい」との要望が出され、これらについては業界側も同意を示した。また内田会長は「このような内容を盛り込んだより厳しい自主規制を指導員を中心に検討中であり、できるだけ早い機会に実施に移したい」と述べた。

ゲーム場の深夜営業については、青少年の深夜徘徊の防止という面から強く自粛を求める意見が出された。また「風営法改正で午後十時以降の青少年の入場が禁止となった場合、その時間までは入場させても良いと考えるか」との質問が育成関係者から出された。これに対し内田会長は「法律に関係なく業界はあくまで自主規制で対応していく」と答え、小、中学生は日没までという業界の姿勢を示した。

そのほかゲームの教育的な面を認め、青少年が良い機械をできるだけ安い料金で遊べるようにしてほしいという要望や、地域の団体および青少年指導者との定期的な会合を求める意見などが出され、業界側も実現できるものは早急に実行に移すことを約束した。

双方の要望意見

以上で意見交換が終わり、これを基に国民会議側と業界側でそれぞれ同懇談会の結論をまとめ確認した。国民会議側のまとめた主なものとしては(1)**業者への要望**として①アウトサイダーの組織加入を促進させる、②それができない場合はアウトサイダーとの識別を明確にする、③管理者は一店一名を必ず実施する、④自主規制を再検討しその徹底化を図る、⑤健全な遊戯機の開発を促進させる。(2)**育成関係者への要望**として①ゲーム場にも良い所と悪い所があることを認識し、良いゲーム場は育てていき、悪いゲーム場は徹底的にマークする、②ゲーム場の実態を把握する、③実態を知った上で、良いゲーム場は地域の協力を得て育てていく、④地域の同じ目的の組織、団体と連携をとって問題解決のためのシステムを確立する。(3)**業者との連携**について①地域において育成者と年一回は話し合う機会をつくる、②指導員養成講座を受けた管理者とは綿密な連絡をとっていく。(4)**国および国民会議への要望**として①アウトサイダーを締め出すためプログラム保護の実施を促進させる、②青少年条例を実態に添うよう前向きに検討する——というもの。

また業界側でまとめたこととして、(1)**業界としての対応**として①質の良い管理者を育成するため国民会議の協力を得て指導員養成講座をできるだけ多く行なう、②アウトサイダーはメーカーにも協力を働きかけ積極的に加入させていく。(2)**育成関係者への要望**として①青少年が安心して遊べる良い店とそうでない店とを区別化していくので協力してほしい、②地区ごとの会議には業者もできるだけ出席させてほしい——とまとめた。

なお国民会議側でまとめた同懇談会の結論はこの後行なわれた全体会合で報告された。

「青少年と環境に関する懇談会」青少年とゲーム場・分科会のようす

テーカン、ジャレコ相手の

仮処分申請取下げ

双方の解釈異なるが一段落に

㈱テーカン(本社東京、柿原孝社長)では、同社開発によるTVゲーム機のキャビネット「ラバタイプ」に関して、その類似品を製造販売したとして㈱ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)を相手どって製造などの停止を求める仮処分を申請していたが、このほど申請を取下げたことを明らかにした。同申請取下げにより、ジャレコ側は全面的に勝ったと解釈しているが、テーカン側は意匠権が発生したための状況変化によるとしており、いずれにせよ両社間の争いに終止符が打たれたものの、「ラバタイプ」類似品問題は尾を引くものと見られている。

テーカンは同社開発のキャビネット「ラバタイプ」について独自の意匠があるとして、昭和五十六年十月に意匠登録を申請していたが、二年余りを経て二月十三日に意匠登録が行なわれるに至った(本紙第232号既報)。この間テーカンは、ジャレコが「ラバタイプ」に類似した「ポニータイプ」を製造販売しているとして、五十八年三月、ジャレコの「ポニータイプ」の製造販売などの停止を求める仮処分申請を東京地方裁判所に提出、その後数回にわたり東京地裁民事第二十九部で審理が行なわれてきた。

この仮処分申請は、意匠権が発生していない＝意匠登録がまだ行なわれていない段階のため、当然ながら不正競争防止法のみに基づくものだった。しかしこうした状況の中で、このほどテーカンの「ラバタイプ」意匠が登録されるに至った。そしてテーカンはこの仮処分申請を二月二十三日ついに取下げた。

両社の法的争いは一応終ったが、新たな法的手続きをとることが双方において可能なのも事実。従ってまだこの問題は尾を引くと見られている。

行政への対応に重点

JAMMA第4回定時総会で今年度方針決定

日本アミューズメントマシン工業協会(本部東京、中村雅哉会長、JAMMA)は二月二十三日、東京・霞が関の東海大学校友会館で、緊急理事会および第四回定時総会を開き、従来からの方針強化を確認するとともに、風営法改正問題に関しNAOに協力していく方針を改めて確認した。

著作権改正案に対する意見はいわゆるマルシー委員に委任

緊急理事会は当初総会議案資料についての報告を審議するのが主な目的となっていたが、この件については理事懇談の席で円満に解決し、結果としてはこの理事会の議題とならず、前回理事会で解決ずみとの事務処理になった。このため審議されたのは次の二点のみとなった。

まず文化庁から著作権法一部改正(コンピューターソフトの著作権明文化など)案について意見を求めてきているが、これをいわゆるマルシー委員会で検討した上で、正副会長の承認を得て文化庁に意見を提出する旨提案があり、承認された。

次に風営法改正問題についてNAOの進めている署名運動に協力するなどNAOに協力していくことが提案され、承認された。以上で緊急理事会は終了し、すぐさま総会へと席をかえた。

風営問題にも対処

第四回定時総会は正会員六十六社のうち五十六社(うち委任状二十一社)が出席して開かれた。会議冒頭中村会長が挨拶に立ち「五十八年度はAM業界にとって厳しい年となった。各地の条例による地域社会とゲーム場のありかた、家庭用TVゲームによる影響など大きな問題に直面しつつある。またTVゲーム機のプログラム著作権により通産省と文化庁に多分に影響を与えた。なおG機問題などで正常化に踏み出した年でもあった。昨年末から今年にかけて物品税問題が厳しくなったが、理事一丸となって適切に対処し一応今年は見送りとなった。しかし今後はさらに厳しくなるだろう。今般また風営法問題が発生しており、これについてはNAOに協力していきたい」と語っている。

議題に入り、五十八年度事業報告と決算案、五十九年度事業計画と予算案がそれぞれ提案され、異議なく承認された。事業報告の内容は従来と比べてあまり変化がなく、①健全娯楽産業の確立、②コピー撲滅対策の推進、③第三回国際会議、④電取法技術基準の整備、⑤DB部会活動、⑥小型乗物部会活動、⑦第21回AMショー、⑧物品税問題の八項目について簡単な説明があったのにとどまった。うちコピー対策ではいわゆるマルシー委員会にほぼ全面的に委ねられているとのことであるが、その内容はほとんど明らかでない点が改めて確認されている。

事業計画では①政府・行政機関への積極的対応、②健全娯楽産業の確立、③コピー問題対策、④電取法対策、⑤プライズマシン運用価格の適正化、⑥AMショー、⑦調査、⑧研修会などとなっており、従来と異なり政府行政機関への対応が重点的になったのが特徴となった。なおプライズマシンについては、その景品代の値上げを考慮しているとのことであるが、目下のところ資料収集など準備段階にすぎないとのことである。

その他の議案としてNAOとの新年名刺交換会がテーカンの井上氏から提案があり、承認された。締めくくりとして中村会長は、風営法問題に触れNAOに協力するとともにJAMMA独自の活動も行ないたいと提案し、承認された。以上で総会は終了し、同じ会場で懇親のための立食パーティーが開かれた。

写真上はJAMMA緊急理事会、下は定時総会(いずれも2月23日)

JAPEA、文書総会の結果

橋本氏監事に

第17回理事会で、今春講習会実施決定

全日本遊園施設協会(本部東京、山田三郎会長、JAPEA)では二月二十一日、大阪・梅田の阪急グランドビルにて第十七回理事会を開き、昭和五十九年度事業計画案などを審議した。

四月から始まる五十九年度の事業計画案については、五十八年度事業計画を基本的に引き継ぐ方向でまとめられたものが提案された。その中で「関係団体」の項に日本遊園地協会も加え、一層協力し合っていくことを盛り込むなど一部修正して同計画案が承認となった。

さきほど監事会社であった信水貿易㈱が退会したため、後任監事として推薦されていたミゼッティ工業㈱の橋本敬三氏が、先日行なわれた文書による総会の結果承認されたことが報告された。

また三月十二日、大阪のエキスポランドで開催される「遊戯施設の管理者及び検査資格者に対する講習会」の開催要領の説明があり、その予算が承認された。同講習会は同協会と西日本遊園地協会の主催で建設省後援(予定)、㈶日本昇降機安全センター協賛で行なわれるもの。主な講習内容としては、①「遊戯施設の設置基準」(講師＝高橋興一郎技術委員長・泉陽機工㈱)、②「遊戯施設の維持運行管理基準」(講師＝㈶日本昇降機安全センター、河原四良企画技術部長)、③「遊戯施設に関する技術概論」(講師＝八木順一技術副委員長・三精輸送機㈱)、④「測定器具の使い方」(実地指導＝小川清技術委員・㈱エキスポランド)となっている。

さらに三月七日に東京・渋谷の青学会館で同協会と東京都昇降機安全協議会、東日本遊園地協会の共催で「遊戯施設の安全に関する講習会」が開催されるとの報告も行なわれた。その主な講習内容としては①「遊戯施設の維持及び運行の管理に関する規準」について、②「遊戯施設事故への行政庁の対応および事故例等」について——などとなっている。

このほか小型遊戯施設の安全管理に関する講習会などを要望する旨の発言が小宮正実理事(㈱小宮スポーツセンター)よりあり、提案者の申し出により同理事が立案した上で理事会で検討することとなった。

また五十九年度予算案の関連事項として、常務理事人事に伴う協会運営体制や理事会出席役員に対する実費交通費の支給などが検討されたが結論に至らず、次回理事会で再検討されることになった。なお五十九年度予算案については正副会長で検討作成し、次回理事会で提出される。

上の写真はJAPEA第17回理事会(2月21日)のようす

「データファックス2000」公開

防煙マスクも発表

データイーストがAM外業務で

データイースト㈱(本社東京、福田哲夫社長)では三月二十二日から三日間、大阪・港区の大阪国際見本市港会場にて開催された「84オフィス・オートメーション(OA)ショー」に同社開発のポータブル型ファクシミリ「データファックス2000」を展示し、大いに好評を博した。

同ショーは㈳日本経営協会などの主催で、"高度情報化社会の創造——わたしがすすめるOA"をテーマに、最新のOAシステムや機器やOAソフトの総合的な展示会。

データイーストではAM機以外の電子応用機器分野にも進出し経営の多角化を図っているが、「データファックス2000」はまさにこの種の同社製品の第一弾となった。同社では昨年十一月記者発表会を行なった(本紙第227号既報)後、米国・コムデックスショーなど海外でのショーに出品してきたが、国内では今回のOAショーで初めて一般公開されたことになる。

同ファックスは世界最小、最軽量(四・三kg)でバッテリー駆動により持ち運びできるうえ、最大A4版の資料や図形を三分間(GII規格)で一般・公衆電話回線で交信(送受信)できるもの。

同社では同ショーの期間中、公衆電話を使って同ファックスの実演なども行ない、会場を訪れたビジネスマンの関心を集めた。なお同機は標準価格十九万八千円で十二月初旬より国内、海外で同時発売されており、販売方法は国内では代理店委託方式をとり、海外については未定となっている。

また同社ではこのほど日本サイボーグ㈱(本社浦和市、中江恵正社長)と共同で避難用簡易防煙マスク「マイボーグ」を開発、三月下旬より発売することを明らかにした。

これは同社によるAM機以外の新規分野進出で「データファックス2000」に続く第二弾。

同マスクは二月二十四日、㈶日本消防設置安全センターの認定基準に合格したもので、日本で初めての頭巾型で安全性が高いことが特徴となっている。従来のほとんどの防煙マスクが口や鼻などの呼吸器部の保護のみで、火災時に使用した場合、目や頭を含めた全体的な保護という点で不充分だったのに比べ、同マスクは頭全体を保護できるうえ、さらに呼吸器部分に関してもこれまでにない安全性の工夫が施されており、初めて消防庁通達二四八号基準の十項目すべてに合格したもの。

同社では一万七千八百円の価格で三月下旬より発売する予定で、販売方法については未定となっている。

データイーストがこのほど発表した防煙マスク「マイボーグ」を装着したようす

情緒ロボットの世界

ナムコらAMロボットの未来めぐるシンポ開催

ロボットシンポにて（壇上左から）小田、村上、日高、大橋の各氏

挨拶に立つ中村社長

(財)国際科学振興財団（事務局東京、稲山嘉寛会長）と(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）およびスタジオ200(株)西武百貨店文化事業部運営、八木忠栄部長）の主催による「情緒ロボットの世界――機械とヒトとの新しいコミュニケーションを求めて」と題するシンポジウムが二月二十六日、東京・池袋の西武百貨店のスタジオ200で開催され、約二百名が同シンポジウムに参加した。

このシンポジウムは情緒ロボットという新しいハードウェア・システムに対する認識を深めるとともにその可能性をいろいろな角度から探ろうというもので、科学振興財団とナムコが共同で進めている情緒ロボットの開発プロジェクトの一環として行なわれたもの。

同シンポジウムではパネラーの大橋力・筑波大学講師（環境科学）、小田晋・筑波大学教授（精神医学）、日高敏雄・京都大学教授（動物行動学）、村上陽一郎・東京大学助教授（科学史、科学哲学）の以上四氏。約四時間半にわたり、情緒ロボットとはなにか、また今なぜ必要なのか、といった点について討論が行なわれた。

討論開始に先立ち主催者を代表してナムコの中村社長が挨拶を行ない、「情緒産業を確立させ、情緒ロボットという一連のシステムを世に送り出したい。今回のシンポジウムはそれら向けての第一歩である。人間の精神世界の事柄について基礎的にまた体系的に問題を掘り下げ、新しい人間科学創造のための手伝いをしたい」と述べた。またこのシンポジウムを企画・構成した大橋講師は「情緒ロボットの開発プロジェクトとはハードウェアの技術的可能性からだけでなく、ソフト側、人間側からも考えていこうというもので、パネラーの三氏にはソフト側からのアプローチに協力してもらっている」と述べた。

討論の進め方はそれぞれのパネラーからこれまでの作業報告と問題提起などを述べた後、それらについて全体で討論を行なうテーマ別討論と総合討論とに分けて進められ、途中参加者からの質問に対する回答も行なわれた。

テーマ別討論では村上助教授が「人と機械とのつき合い」、小田教授が「情緒ロボットのコンセプト」、日高教授が「表情の動物学」、大橋講師が「煩悩の制御回路」というテーマでそれぞれ報告などを行なった。とくに小田教授は「ロボットとは人間の構造または機能の一部を有し、人間のような動きをするもの」と定義し、また「情緒ロボットとはそれに間悩機能（セキツイ動物の脳の一部で自律神経系の中枢などがある）を加えたもの」であるとした。さらに情緒ロボットには三種類あり、①人間の情緒的欲求を満たすロボット、②人間の情緒を読み取るロボット、③自ら情緒を持ったロボット、に分けられると説明した。

また全体で行なう討論で同シンポジウムに出席していたナムコの中村繁一開発部長に対しパネラーより、「人間の表情を読みとるロボットは技術的に可能か」という質問がなされた。これについて中村部長は「現在のハードウェア、ソフトウェアにおいて実現することは不可能である。第五世代と言われる次世代のコンピュータが、このようなテーマになんらかの解決策を出すことになろう」と述べた。

総合討論は情緒ロボットの今後の方向について意見が交わされた。この討論では現在の社会の中で情緒ロボットが求められるとすれば「身の回りの世話をしてくれ、かつ情緒的欲求にも応えてくれるようなものが人間社会に求めにくくなっているからではないか」とする意見が多く、この観点から情緒ロボットの研究は「長い間人間の行なってきたことの見直しであり、それは新しい人間研究でもある」という点においてパネラーの意見が一致した。

以上で討論が終了し、最後に科学技術振興財団の今村和男専務理事がパネラーおよび参加者に礼を述べ、同シンポジウムの幕を閉じた。なおナムコではこうしたシンポジウムを今後も継続的に開催したいとしている。

空気膜ロボット展示

ダイナミックで自然な動きの新型AMロボ

新宿NSビル主催、ナムコ運営で開催さる

説明する高橋助教授

新宿NSビル(株)主催、(株)ナムコ実施・運営による「新しい空気膜ロボットの遊び――高橋士郎空気膜造形シリーズ」が、二月十七日から十日間、新宿NSビルにて開催、二十点を越すAMロボットが公開され、家族連れなどに好評を博した。

この催しは多摩美術大学の高橋士郎助教授が創作活動の一環として開発した空気膜ロボット（別名「パボット」）を広く一般に紹介しようというもの（入場無料）。毎年秋に開催される「全国ロボット大会」（科学技術館主催、ナムコ全面協力）などを通じて同助教授とナムコの交流が深くなったナムコが今回の催しに全面的に協力した。一般公開に先立ち十六日に同ビルで記者会見が行なわれ、同助教授より「パボット」開発の経緯や構造などが説明された。

「パボット」はナイロン布製の膜体をブロアーによって風船状にふくらませ原型を保ち、ワイヤーを使った機構をマイコン制御で動かすもので、これまでにない全く新しいタイプのAMロボット。従来の剛体構造と異なりロボット外形を軽くて柔らかいナイロンで形成しているため巨大な造形が可能になるとともに、コンピューターなどの制御信号にすばやく応答し、ダイナミックにしかも滑らかで自然な動きを実現する。また来場者が操作してゲームをしたり、人が近づくと一定の動作をするなど、見るだけでなく参加型のロボットであることも特徴となっている。

公開された作品は、高さ十三㍍の巨大な「虹」のアーチ、通り抜ける人につかみかかる身長五㍍の「ガリバー」、近づくと大きな口を開けて怒る体長十㍍の恐竜「ブロントザウルス」、人の背丈の三倍ある巨大な手の「ジャンボジャンケン」、二人で力比べができる「腕相撲」などのほか「百面相」「手話」「ウニ」「ゴキブリ」など二十数点で会場につめかけた大人から小さな子どもまで幅広い年齢層に喜ばれた。

今回公開された「パボット」は従来のAMロボットでは考えられなかった新しい演出が行なわれることから、今後の用途として来年の国際科学技術博覧会を初めとした各種イベント、遊園施設、ディスプレーなど幅広い利用が見込まれている。

なおナムコでは同社のイベント事業などに採り入れていきたいとしている。

NSビルで開かれた空気膜ロボット展にて。左上の写真は「ガリバー」、右上の写真は「ブロントザウルス」、左下は会場全体のようす

アマチュア 6名に助成金

ナムコのロボット技術振興基金

(株)ナムコでは五十八年度よりアマチュアによるロボット技術の普及を目的としたロボット技術振興基金を設定しているが、このほど初の助成対象六名が決定し、三月六日東京・北の丸の科学技術館で助成金交付式が行なわれた。

今回の助成申請には二十六件もの申請があり、選考委員会で慎重に審査した結果、二月二十四日に箱崎総一・東京武蔵野病院精神科医ら六名に各四十万円の助成金を交付することに決まった。交付式にはナムコの中村社長をはじめ、(財)日本科学技術振興財団・久保俊彦副会長、早稲田大学・加藤一郎教授が出席した。

3月6日、JCCでコーガン氏の

追悼式しめやかに

業界関係者ら約600人参列

故コーガン氏追悼式にて、上は献花のようす。下は会場入口のようす

(株)タイトー（本社東京、中西昭雄社長）では三月六日、東京・広尾のJCC（ジューシュ・コミュニティ・センター）で故ミハイル・コーガン氏の追悼式を行なった。

ミハイル・コーガン前社長は二月五日（ロス時間）米国ロサンゼルスで死去し、現地で八日(同)埋葬されており、日本での葬儀は一ヵ月後の「追悼式」という形になった。

この追悼式はタイトーによる社葬に相当するものであり、関係者ら約六百人が参列し、故人を偲んだ。

追悼式の会場となったJCCについては、故人が生前副会長を勤め、ビル建設にも多大の寄与もしているところから、この追悼式以前にJCC自体でさきに追悼式を済ませている。タイトーによる追悼式は午前十一時からと午後三時からの二部に分けて行なわれ、故人に対する献花と故人を偲ぶ懇談会場というもので極めてしめやかにひっそりと行なわれた。

DECO新作展

VD機「サンダーストーム」など発表

データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）では三月七日、東京・新宿の京王プラザホテルにてプライベートショーを開き、同社TVゲーム機の新作を三機種発表、同発表会にオペレーターら三百五十名が集まった。

発表されたのはビデオディスク（VD）採用によるTVゲーム機「サンダーストーム」、DCシステムのTVゲームカセット「スクラムトライ」、TVゲーム機（基板）「ザビガ」。

まず「サンダーストーム」は「幻魔大戦」に続く同社VDゲーム機第二弾で、ヘリコプターによる戦闘をゲーム内容としたもの。背景にはニューヨークやジャングルなど十シーンの展開があり、ミサイルや機銃で敵のタンクや空母、戦闘機などを撃破しながら進み、最後に大要塞を破壊する。同機について同社では「画面のリアルさと戦闘場面での迫力は抜群との評価を得た。なお発売は四月下旬を予定しており、本体販売とあわせてキット販売も行なう」としている。

DCシステム「スクラムトライ」はラグビーを採り入れたもので、同社一連のTVスポーツゲーム機の新作（本紙前号「話題のマシン」参照）。

「ザビガ」は上下左右にスクロールする画面、地上と上空とを自由に移動できることなどを主な特徴とした立体感覚のTV宇宙戦争ゲーム機で、基板のみでの販売となっている（本号「話題のマシン」参照）。

このほか同プライベートショーでは、DCシステム「ピーターペッパーズ・アイスクリーム」も出品した。同機はNAOショーに出品後、改良を加えて完成したもので、ドーナツやミルクポットの襲撃を避けながらアイス玉をコーンにのせていくというアイスクリーム作りがテーマのコミカルなゲーム（本紙第232号「話題のマシン」参照）。

データイースト新作展（3月7日）のようす

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月17日〜31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公開

三月二十六日付＝「ゲーム機」、アレッサンドロ・クエルセッチ・アンド・シー・ファブリカ・ジオカトリ・フォルマテイビ・ソチエタ・ペル・アツイオーニ（イタリア）、公開51873、出願58―13663。

三月三十日付＝「ルーレットゲーム機」、日本カプセルコンピュータ(株)（東京）、公開55272、出願57―164035。「スロットマシン」、(株)ユニバーサル（栃木）、公開55274、出願57―164036。

実用新案出願公開

三月二十三日付＝「立体視ゲーム装置」、トミー工業(株)（東京）、公開44489、出願57―140086。「ゲーム装置」、(株)学習研究社（東京）、公開44490(請)、出願57―140184。「回転乗物遊戯具」、真砂工業(株)（東京）、公開44493(請)、出願57―138370。

三月二十八日付＝「ルーレット器」、(株)学習研究社（東京）、公開46580(請)、出願57―142571。「ルーレットゲーム機」、日本カプセルコンピュータ(株)（東京）、公開46581、出願57―142628。「ハンターゲーム」、(株)タカラ（東京）、公開46586、出願57―142455。「ゲーム用天板」、松下電器産業(株)（大阪）、公開46588、出願57―143074。「ゲーム用天板」、松下電器産業(株)（大阪）、公開46589、出願57―143075。

三月三十一日付＝「ゲーム機用表示ガラスサッシ」、(株)ユニバーサル（栃木）、公開48677、出願57―144841。「ゲーム機の表示プレート保持装置」、(株)ユニバーサル（栃木）、公開48678、出願57―144842。「擬音発生機構を備えた乗物玩具のハンドル」、(株)須田金属製作所（東京）、公開48683(請)、出願57―145251。

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、過日、(株)セガ・エンタープライゼス並びにコアランドテクノロジー(株)の両社が「'84NAOアミューズメント・エキスポ」において発表致しましたビデオゲーム機「SWAT」（スワット）は前記両社が共同で開発に当り、製品化したオリジナル製品であります。

従いまして本製品を許可なく、無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、販売、広告、輸出および使用する等の行為は、工業所有権法、不正競争防止法、著作権法等に抵触し、両社の諸権利を侵害するとともに、アミューズメント業界の秩序を乱し、ひいては業界の健全な発展を阻害することとなりますので、これら行為のないよう、十分なご配慮をお願い申し上げます。

なお万一、違反行為があった場合は、両社は断固たる態度でそれに対応する所存でございますので、ここにお知らせいたします。

昭和五十九年四月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社　セガ・エンタープライゼス
取締役社長　中山隼雄

東京都港区三田三丁目五番十六号
コアランドテクノロジー株式会社
代表取締役　松田規義

スワット

風営化反対の署名運動

NAOとJAMMAが当初共同歩調で進める

警察庁の風俗営業等取締法の大幅改正の動きに対し、日本アミューズメント・オペレーター協会（内田博会長、NAO）では当初絶対反対を表明し、その具体的な活動のひとつとしてゲーム場の風営化反対の署名運動を展開していくことを、二月一日の緊急理事会で決定し実施に移した。一方日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）でもこのNAOの活動に全面協力していくことを確認したうえで、三月二日付をもってJAMMA会員に対し、NAOと同じ趣旨による署名を求めた文書を配布した。こうしてNAOとJAMMAは足並みをそろえて署名運動を展開し始めた。

しかしながらこの署名運動の動きはわかりにくいものになっている。そこでいろいろな情報を総合的にとりまとめると、署名運動についてはおよそ次のような流れになる。

まずNAOの第一回風営対策委員会（二月十八日）で風営法によるゲーム場規制は〝絶対反対〟との方針を固め、その具体的な運動のひとつに「業者は全国で署名運動を展開」することを盛り込み、署名者数の目標を十万人に設定し、二十二日までに署名運動の「趣意書」に作成した。そして三月一日に開かれた緊急理事会において〝絶対反対〟をさらに強く貫いていくことを確認したうえで、従業員や業者の家族も含めた総ぐるみの署名運動を展開していくことが決定された。署名については各支部で実施されることになり、「趣意書―風営法による規制絶対反対―」の文書と「署名用紙」（これらの内容はほぼ原文のまま下段に掲載）が配布された。これを各支部では郵送などの方法により配布し、各会員の署名を求めた。

しかし三月九日の緊急理事会でNAOは、諸般の情勢からそれまでの〝絶対反対〟の方針を〝条件闘争〟へと転換することを決め（その間の経緯は本紙前号にて既報）、その席上、質疑応答の中で署名運動については一応「中止することにして、集まった分だけは利用したい」との本部執行部の発言がなされた。このことによりNAO本部サイドでの署名運動は事実上立ち消えとなったわけだ。しかしながら支部レベルとしては本部の方針転換に少なからず困惑し、さらに風営法改正についての当局の動きも極めて不明なまま推移したことからいろいろな情報が乱れ飛び、支部によっては的確な対応ができず、また署名運動についても混乱が生じているのが実情と言える。

NAOは途中で方針転換へ　そのため各支部まちまちに

一方JAMMAでは二月二十三日の定時総会で中村会長が、風営法改正への同協会の「対応について全協会員に協力を要請するとともにJAMMA独自の活動を展開すること」を提案、了承を得た。そして翌日付けでJAMMA会員あてに、NAOの署名運動など〝絶対反対〟の運動に協力を求める文書を配布した。その内容は次のとおり（ほぼ原文のまま）。

風俗営業等取締法は昭和二十三年に制定されて以来、昭和五十三年までに七回の改正が行われてきましたが、警察庁当局は最近の少年非行の急激な増加を抑制するため、風俗営業等取締法の大幅な改正を行う意向を新聞等で発表しています。

この法律改正は、ゲームセンターでの営業方法についての規制（特に少年の深夜立入の禁止等）を含め、目下その内容について当局で検討がなされているとのことであります。

もし、当局の規制が予想以上に厳しくなり、それが実施された場合は、今まで自由競争による発展を遂げて参りました当業界は大きな打撃を被る可能性がありますので、日本アミューズメント・オペレーター協会では風営法対策委員会を設置し、絶対反対を基本方針として運動を展開するとのことであります。

具体的な対策としては、「十万人署名運動」「陳情書の提出」「政治的反対運動の推進」等を行ない、ゲームセンターの自由な営業活動の環境を確保し、以て業界の発展を期したい考えです。

会員各位におかれましては、当局の動きを深刻に受けとめ、この運動にご理解あるご協力を賜りますようお願い申し上げます。

その後NAOが三月一日に署名運動実施を決めたのに呼応し、JAMMAも独自に同二日付けでNAOと同じ「趣意書」と「署名用紙」に加え、風営法改正による影響度はJAMMAもNAOと同じとして、署名に協力を求める文書を次のとおり（ほぼ原文のまま）配布し、JAMMAの署名運動はNAOとは別に続けられた。

「風営法」適用に対する反対運動の署名について

警察庁は、今国会の会期中に「風営法」を改正し、アミューズメント産業をその対象業種に指定しようとして着々と準備を進めております。

アミューズメント産業が「風営法」の指定になりました場合には、オペレーションは警察の許可制となり、二十四時間営業が禁止され、使用機種にも制限が加えられ、ゲーム場内のレイアウト・機種の変更等は認可申請手続を要することになる可能性が強く、このため、営業活動が著しく制限を受けて売上高の減少、当局への手続によるコストアップ、稼働率の低下等に大きな影響が現れ、ロケーションにおける企業経営基盤は根底から崩れて参ります。これはアミューズメント産業の縮小化を招くことになり、産業の存立を脅かす重大な事態であります。

日本アミューズメント・オペレーター協会では、この法律改正に反対するため同封の「趣意書」「署名用紙」を昨日（三月一日）の理事会において各支部に配布致しました。

JAMMAとしましても、このような背景による影響は全く同じであります。

会員各位におかれましては、事態の重要性に鑑みて同封の反対趣意書にご賛成を賜り、できるだけ一人でも多くの人の署名を集めていただきたくお願い申し上げます。

なお、反対運動の手続は緊急を要しますので、署名された用紙は昭和五十九年三月九日までにJAMMA事務局へ必着するようお手配方お願い申し上げますとともに、「趣意書」「署名用紙」は一部のみ送付申し上げますので、不足分は各位において複写せられるようお願い申し上げます。

〈趣意書〉
―風営法による規制絶対反対―

私たちは、現在、警察庁が国会に上程しようとしている改正風営法の中に、対象業種として、健全にして将来性豊かと私たちの信ずるアミューズメント産業を、新たに入れられることに絶対反対いたします。

まず第一に、警察庁が私たち業者と充分な意見の交換をせず、かつ業者の対応する時間的余裕のない内に、一方的に法の成立を強行するのは、わが国の民主的制度を踏みにじるものです。

第二に、風営法による規制は、私たちの事業に大打撃を与え、業界を半分以下、四〇%程度まで急激な縮小に追い込み、業界に関わる人びとの生活を崩壊させます。

第三に、本来、性風俗と射倖心の逸脱を取締まることを目的とする風営法に、健全なアミューズメントを組入れることは、法のはなはだしい拡大解釈であり、不当と考えます。

以上が主な反対理由です。しかし、アミューズメント産業に法による秩序づけが適切あるいは必要とすれば、風営法とは別の立法を強く望みます。

（署名用紙）

別紙趣意書に賛同し、下記のとおり署名します。

（会社名／店舗名、居所／住所、氏名）

1万2千集まる

ゲーム場風営化反対の署名運動に

NAO事務局が明らかにしたところによると、三月二十四日現在、風営法による（ゲーム場の）規制絶対反対の署名はJAMMAによるものを合わせ約一万二千人分に達した。

一方JAMMA事務局によると三月十二日現在JAMMAが集めた署名数は六千六百七人に達している。従ってNAOとJAMMAによるこの署名運動はこれらの期間ではJAMMAのほうが数が多いと考えられている。

コナミ工業の開発部門が入る

新技研ビル竣工

コナミ、関係者招き3月6日披露

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、かねてより建設を進めてきた新技術研究所がこのほど完成し、三月六日、業界関係者ら約百五十人を招いて同研究所ビルで竣工披露パーティーを開いた。

これは同社開発部門を置く従来の技術研究所ビルが手狭になったため、すぐ近くの約二千七百平方㍍の敷地に五階建てのビルを建設、開発部門に当てることになったもの。いずれの研究所ビルも名神豊中インターチェンジの近くであり、新技術研究所の所在地は次のとおり。大阪府豊中市庄内宝町一の一の五、☎三三四ー〇三三二。なお従来の技術研究所は生産管理部が使用する。

竣工披露パーティーで挨拶に立った上月社長は「若い企業ながら順調に発展してこれたが、その原動力となる開発部門が手狭になり、昨年創業十五周年を機に新技術研究所の建設に着手した。今回を第二の創業と考え努力していきたい」と語った。来ひん挨拶に立った米国センチュリー社のカミンコウ社長は「飛行機が大阪空港に着陸する寸前、私は飛行機の窓から灯台のような明りを見たが、それがこのビルだった。このビルがコナミの創造性のシンボルとしていつまでも輝く灯台であることを望む」と述べた。また万世電機工業㈱の占部次長も祝辞を述べた。

この披露パーティーでは同社と関連深い米国業者が出席しており、上月社長と、センチュリー社アルトマン副会長、米インターロジック社ベンハーレル社長による鏡開きも行なわれた。今年初め同社会長に就任した菱川会長は「二十一世紀に向け新しい視点に立って邁進しよう」と挨拶し、催しを締めくくった。

センチュリー社カミンコウ社長、コナミ菱川会長

上の写真は（左から）センチュリー社アルトマン副会長、コナミ工業・上月社長、インターロジック社ベンハーレル社長。下は新技術研究所

NAO京都府支部がTV機を

福祉施設に寄贈

NAO・京都府支部（支部長＝岡田稔氏・㈱岡田商会）では今年に入って府下の二施設にゲーム機の寄贈を行なった。

まず一月十四日、京都市内の児童養護施設「和敬学園」（樋口月堂園長）にテーブル型TVゲーム機二台を寄贈。同園は二歳から十八歳までの子どもたち五十五人を収容する施設で、贈られたのは「パックマン」と「ディグダグ」の二機種。また同日、府内綾部市の聴覚言語障害者施設「いこいの村・栗の木寮」（梠谷稔寮長）にゴルフパター練習機を寄贈することになっていたが、積雪のため延期、三月八日に同機が運び込まれた。同寮は二十歳から七十歳までの障害者対象の授産（農業中心）施設。

同支部では昨年六月、八幡市の施設への「エアーホッケー」寄贈に続いて今回が三度目となったが、今後も寄贈活動を積極的に進めるとしている。

論潮

風営化に反対

警察庁による「風俗営業等取締法改正の基本的方針（案）」（三月五日）は、巧妙化するいわゆるセックス産業への取締り強化と、従来複雑だった風俗営業（許可営業）の規定整備などについて、一定の評価は与えられうるが、こと「ゲームセンター」の風営化については決定的な根拠もなく、またその実効性も怪しく、しかも第一の目的である賭博行為の防止にどれほど効果的であるかなど、疑問点は多い。

同庁はゲーム場を風営化する目的は、賭博行為の防止、少年非行の温床化防止の二つを挙げている。しかし、だからと言ってゲーム場を風俗営業に組み込むには余りにも飛躍がありすぎる。明らかな根拠、決定的な理由がなんら説明されていない。風俗営業とは元来、善良な風俗を害するおそれのある営業とされており、これにどんな営業も適用させることには無理がある。従って、それなりの明らかな根拠が示されない限り、ゲーム場の風営化は同庁の大きな過ちになりかねない。

またゲーム場の風営化が賭博行為の防止にどれほど役立つのか明らかでない。公然と一定のギャンブル機を設置する専業店なら違法行為があれば取締りは現行法で十分できる。現実には、ギャンブル機を使用した賭博犯の検挙例を同庁統計で見た場合、ゲーム場など専業店は一割程度で、その他は飲食店などとの併設店である。これらすべてを許可制にすることは理論的に可能であるが、これら（とくに併設店）においては実に巧妙に違法行為を重ねていることも指摘されており、許可制だけで取締りの効果をあげうるか極めて疑問である。加えて、今回の方針ではギャンブル機を置く店に事実上許可を与えるという大きな矛盾をはらんでいる。しかも、そういう店に年少者は午後十時まで入場できるとある。

同庁は具体的な法案をAM業界に示し、その立法理由などを明らかに示していくことが今最も望まれている。間違いは決して許されないのである。

法人に改組

春日井特機㈲（旧・スズキ商事）＝愛知県春日井市勝川町二の一の四、☎（〇五六八）三三－七〇八二、鈴木次郎社長。

社名変更

㈱ジャパンEC（旧・㈱ジャパンレジャーシステム）＝東京都千代田区神田和泉町一の八、キンゴビル、☎八六六四－四六五五、中島利満社長。

事務所移転

東京パブコ㈱・札幌営業所＝札幌市中央区南三条西四の二、石原ビル、☎（〇一一）二四一－〇一五五。

AMサービス＝福井市木田二七一〇の一、☎（〇七七六）三四－〇八五五、出口秀光社長。

'84高知・黒潮博覧会

四国初の機種そろえ

明昌による「プレイランド」

〝地方ーその望ましき未来〝をテーマとして「'84高知・黒潮博覧会」（略称くろしお博）が高知県や高知市などの主催で、三月二十日から五十五日間にわたり、高知市布師田にて開催されている。

同博覧会の会場では明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）運営による遊園地「プレイランド」も同時オープンし、四国初の遊園施設の設置などで話題を集めている。

このくろしお博は昨年暮れに高知空港が新装、ジェット機が就航したのを記念するとともに、これを機に高知を広くPRし、またそのあるべき未来像を求めようという趣旨により開かれたもので、開催期間は一年を通じて天候が一番安定しているこの時期が選ばれた。会場の総面積は二十二万平方㍍あり、そのうち八万平方㍍の敷地に二十二の各種パビリオンが並ぶ展示ゾーンと十数機種の遊園施設を設置したプレイランド、それに木下サーカスなどが配置され、あとの敷地は六千台が収容できる駐車場となっている。さらに市内浦戸にある桂浜水族館をくろしお博の協賛会場とし、両会場あわせて同博覧会を盛り上げている。桂浜水族館ではクジラの泳ぐプールを中心に、イルカとアシカのショーなどを行なっている。主催者側では「ポートピアは別格として、会場敷地やパビリオン数などを総合して考えると、くろしお博は地方博では最大級の規模を誇っている。会期中の入場者数は百万人以上を見込んでおり、この数字は高知県の人口が八十三万人なのでそれを上回るところに目標を設定した。現在四国全土からの来場者があり、また博覧会自体も四国四県の出展協力があることから実質的には〝四国くろしお博〟と言えるもの」としている。なお同博覧会場は高知県中小企業団地の建設予定地を利用したものなので、閉幕後は会場のすべての施設が取り払われることになっている。

順番待ちの行列できる大型機
各種博覧会に意欲見せる明昌

明昌が委託運営を行なっているプレイランドは大型遊園施設が十機種、ゴーカートとドッジェムカー、バッテリーカーの走行タイプの乗物機がそれぞれ約十機種ずつ設置されているほか、TVゲーム機中心のゲームコーナー、射的やボール投げなどのカーニバルコーナーがある。現在四国ではさきほどオープンした「仁尾サンシャインランド」を含め本格的な遊園地と言えるものが三カ所ぐらいしかないこともあり、同プレイランドの人気は大変なもの。さらに四国では初登場の遊園施設が三機種も設置されていることもあって、各機械の前には連日順番待ちの行列ができているようだ。

四国初の機械は「ループ・ザ・ループ」、「ツインドラゴン」、「モンスター」の三機種。とくに「ループ・ザ・ループ」で初めて宙返りを体験したという来場者も多く、同機はくろしお博の呼び物となっている。同機は宙返り部分を含む全長二百五十㍍のコースを、計二十四人乗りの連結車両が最高時速九十五㌔㍍で疾走（前後進）するコースター。また「ツインドラゴン」は揺動角度が最高六十度になる振り子式遊園施設で、会場では運転に合わせて興奮した声のナレーターが入り、そのスリル感を高めている。「モンスター」は上下しながら回転する五本のアームの先端に、自転する二人乗りゴンドラが各四個あり、全体がタコのダンスのような動きをする。

このほかの大型遊園施設は四人乗りのゴンドラ十二個（計四十八人乗り）がゆっくり回転する観覧車（最高部二十㍍）、ワイヤーで吊り下げられたイス（計七十二個）が回転し遠心力を楽しむ「スーパーチェアー」、レバーで高低を自由に操作できるUFOとヘリコプターが回転する「ジェットスター」（三十二人乗り）、ドーム型の百八十度スクリーンによる映像館「シネ200」、ファンハウス「ミステリーマンション」（以上の遊園施設はすべて明昌製）、大きな円盤の円周上に座り回転と不規則な上下動を楽しむ「タガダ」（イタリアのモデナ社製）、エアーアクション遊具「フアファアダンボ」（タスコ製）。

また走行型の乗物機として、宙返りコースターの下部を利用しアスファルトで舗装されたコースを走るゴーカート（二人乗りと一人乗りの両機種）、ドッジェムカー「ミニスクーター」、各種バッテリーカーを設置している。

ゲーム機は百平方㍍のテント張り「ゲームコーナー」に、TVゲーム機約三十台（そのうちテーブル型が二十台）、その他アーケードゲーム機約十五台を設置。また同じくテント張りの「カーニバルコーナー」も設置し、ボールをかごに投げ入れるバスケットボール、ダーツゲーム、コルク玉によるライフル射撃の三種類を景品付きで提供している。

なお明昌では各種の博

（次ページへ続く）

上の写真は「くろしお博」会場を上空からみたようす

高さ最高二十㍍の四十八人乗りの観覧車のようす

遠心力を楽しむ「チェーンタワー」

上の写真は四国初登場で最も人気のある「ループ・ザ・ループ」、右の写真は同機の下部を走るゴーカート

上の写真は「ミステリーマンション」、左は行列を作るエアー遊具「フアフアダンボ」

ナレーターつきで運転中の振子式絶叫マシン「ツインドラゴン」のようす

左の写真は大ダコのような「モンスター」

不規則な上下回転をする「タガダ」

上下動操作可能な「ジェットスター」

覧会や催し物などに積極的に参加していく方針をとっており、ここ数年間でもポートピア81、北海道博、くにびき子ども博、金沢宇宙の旅でのスペースランド、新潟博、大阪城博などで遊戯機を設置、運営してきている。そして今年はくろしお博に続いて、北海道で六月から開催される「84小樽博覧会」にも同社「モンスター」「ジェットスター」などの遊園施設やドッジェムカー、アーケードゲーム機などを設置する予定になっている。

このプレイランドと隣接して「木下大サーカス」の公演が行なわれている。ここでは米国から招いた〝空中アクロバットショー〟をメーンにいろいろな動物のショーがあり、アラレちゃんと遊ぶコーナーも設けられ、家族連れに人気を呼んでいる。

四国四県あげての出展協力で地方博では最大級の規模誇る

さて展示会場のほうでは四国四県と高知県下全市町村が出展協力し、約八十社の民間企業の出展により、四国の現状と将来像、宇宙や海洋の未来の姿の紹介を中心に、土佐の風土を表現したゾーンや郷土色豊かな催し物などがある。会場内では、通りに沿ってずらりと旗が立ち並び博覧会のムードを盛り上げているが、これは県内全市町村の旗で旗のポールにはその市町村名が書かれている。

くろしお博はそのテーマにあるように〝地方〟のあるべき姿を求めて開かれているため、博覧会全体としては地方色を強調したものになっている。

また自然を汚さないという精神もアピールされており、会場内では常に清掃係がゴミを拾い集め、また空き缶を入れると自動的につぶして一枚の板状にする機械や、口に入れるとマンガカードが払出されるロボットなどを設置、これにより空き缶の投げ捨てはほとんどないという。

展示パビリオンの主なものは次のとおり。

「くろしお館」＝テーマ館で土佐の海と人々とのかかわりを、ビデオプロジェクター三十台により五㍍×十五㍍のスクリーンで紹介。「未来の四国館」＝サブテーマ館で、骨格や体型からコンピューターが割り出した声を出す坂本竜馬の像、三面映画スクリーンと四面スライドスクリーンを背景に俳優が演技を行なう〝テックビジョン〟（ポートピアでも人気を呼んだ映像ホール）などを設置し、四国四県を紹介。「ふるさと館」＝南国土佐の観光地や生活のもようをパネルやVTRにて紹介。

「宇宙航空科学館」＝技術試験衛星〝きく3号〟の実物、NASA提供の月の石、ロケットエンジンなどを展示。「三菱サイエンスプラザ」＝カメラの前に立つとコンピューター、シンセサイザーなどの効果が加わり色彩豊かなその人のシルエットがスクリーンに映し出されるという日本初公開〝スペースシンクロビジョン〟、工業用マイクロロボットなどを披露。「エレピュタ館」＝衛星放送や無線の技術の紹介、パソコンによるいろいろなゲームやクイズのコーナーなどを設置。「INSシティ館」＝先端技術を駆使した高度情報通信システムを紹介。

パビリオン以外では、大正から昭和初期のはりまや橋付近の町並を再現した「ふるさと通り」、緑との触れ合いをテーマにした「森林の広場」、各種のアスレチック遊具やボール遊びを組合わせた「ちびっ子広場」、高知の風土に適応した「土佐の家」の実物展示などもある。

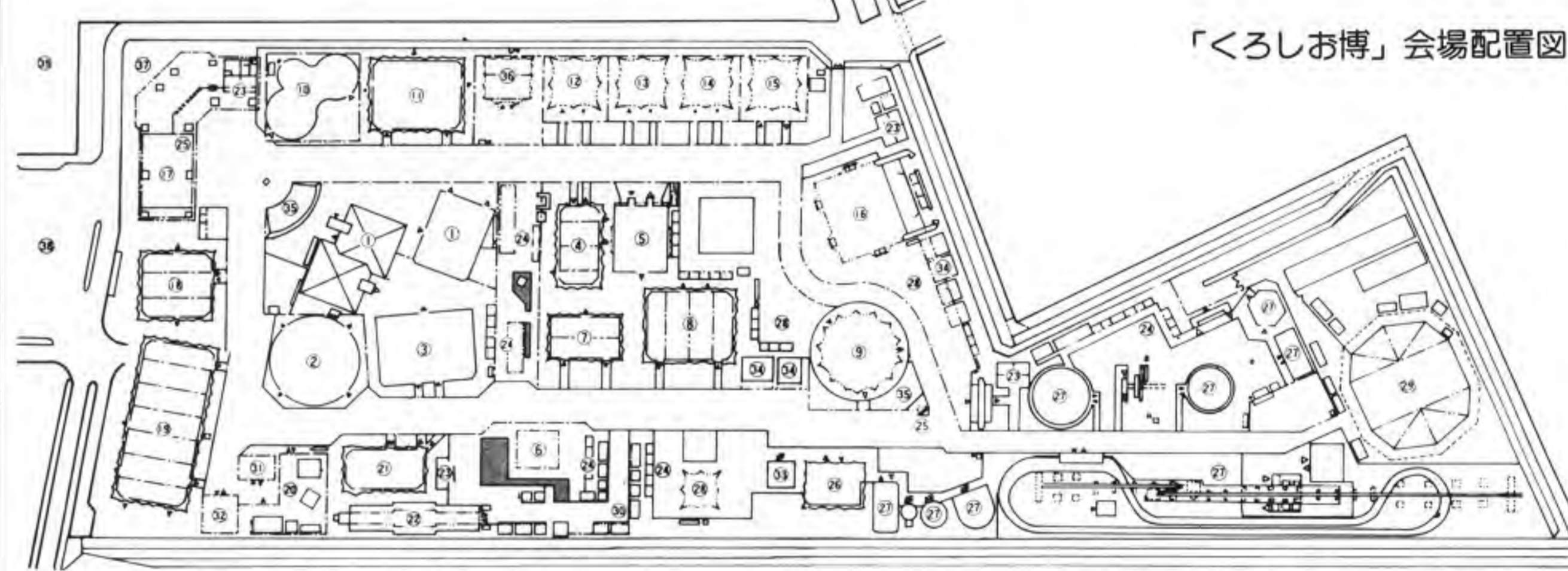
主催者側ではくろしお博を開くことにより「子どもたちにとってなにかを得る場所になればよいということと、もうひとつは消費拡大による地元への経済的な波及効果を狙っている」として同博の成功を期している。

人気キャラクターも登場する「木下大サーカス」の入口部分にて

屋外には各種アスレチックを組合わせた「ちびっ子ひろば」も

上の写真は空き缶を食べると手を動かしお礼の意味でカードを払出すロボット「パックリン」

180度映像館「シネ2000」

ゲームコーナーのようす

「くろしお博」会場配置図

①くろしお館②未来の四国館③エレピュタ館④三菱サイエンスプラザ⑤INSシティ(電電館)⑥ちびっ子ひろば⑦エネルギー館⑧宇宙・航空科学館⑨世界のバザール館⑩南国みどり館⑪ふるさと館⑫マツダ館⑬西山グループトヨタ館⑭三菱自動車館⑮ホンダ館⑯お祭り広場⑰博覧会事務局⑱コムコムランド⑲くらしと産業館⑳森林広場㉑たばこと塩のパビリオン㉒ミニ四国八十八カ所㉓便所㉔売店㉕総合案内所㉖レストラン㉗遊具㉘休憩所㉙木下サーカス㉚ふるさと通り㉛土佐の家㉜セキスイハイム㉝本川村売店㉞軽食・喫茶㉟花壇㊱イベント広場㊲メインゲート㊳バスターミナル㊴駐車場

ヨーロッパAM通信

インターショーへ英国から共同出展

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

多くの国々からバラエティに富むさまざまな遊園機器が展示されるこのとても大規模な西独のショーについては、すでに私の同僚である井上氏が十分に報告しています。かれはこのショーについて十分すぎるほどに報告していますが、ヨーロッパの人間の見方から少しこのショーについて述べてみるのも、たぶん読者にとって好ましいことかもしれない、と思ってこの記事を書きます。

きっと井上氏がすぐに気付いたことと思いますが、このショーの中心は英国各社の区画でした。そしてこの区画が出されるに至る経緯はとても興味深いものです。

いくつかの英国の会社がかれらの製品の輸出を始めたいと考えると、かれらはいっしょになって一グループを形成します。少なくとも五、六社まとまるわけです。それからかれらは責任ある業者協会が商工会議所と共同して、その活動が全世界におよぶ英国海外貿易局に働きかけます。

計画を提出すると海外貿易局は、かれらにその企画の達成へ向けた財政的援助だけでなく、大量の実務的援助も行ないます。

インターショーにおける共同企画の場合は英国の極めて強力な業者協会であるBACTAが責任団体となり、すべての調整はBACTAを通じて行われました。ちなみにBACTAは、他の四つの組合を含んでおり、約一万七千の会員を擁しています。

共同企画を行なうには条件がいくつかあります。むろん展示されるすべての製品が英国製でなければなりません。そして、責任を持つ業者協会が展示品を選ぶのですが、英国海外貿易局は非常に行き届いた調査をして、ショーに参加する人々にとってそのショーが有益なものになるよう手配するのです。共同企画の小間のどの一つにもインフォメーション・デスクを置き、しかるべき業者協会から責任と知識を持つ人を配置することが義務づけられています。BACTAの書記のアラン・ウィリス氏は、ウィリス氏付の補佐のメアリー・ミュレーン嬢とともに、ずっとインターショーに来ていました。二人ともずっと多忙で、とても優れた通訳の協力を得ていました。

欧州共同書記も

当地の英国領事館からも援助と関心が寄せられており、商務副領事のローラ・ヘイジェン夫人自らこのショーを訪れ、すべての出展社の代表と話をし、このショーの成果と印象について質問していました。この共同企画には英国から十四社が参加しました。

私はこれらの出展社の責任者たちをほとんど全員知っていますが、だれもがインターショーについて同じ感じを抱いていて、成果もほぼ同じようなものだったようです。

実際英国からの出展社はこのショーでとてもよい成果を収めました。予約注文があり、有益で有望な契約がたくさん交されました。ほとんどの人は、主な注文や関心がドイツの業者からではなく、外国から来た人々から寄せられていることを知って驚いていました。

インターショーはトレードショーですが、一般の人たちに開放されており、私が話をした人でこのことに賛同した出展者は一人もいませんでした。人だかりがしたり、手で触ったりする人がいるのは、大変困ったわずらわしいことなのです。それにこの業者の人なのかどうか非常にわかりにくいことがしばしばなのです。

ショーの開場している時間についても、だれもが嫌がっていました。午前十一時から午後七時までで、遅すぎるのです。それに小間には閉場時間まで担当者が常駐せねばなりません。でないと罰則が適用されます。

私はこのインターショーには最後の二日間の月曜と火曜に訪れました。ビジネスはすべて初めの二、三日で済んでしまっていたのです。だれもが六日間よりも三日ないし四日間のほうがよいと言っていました。

インターショーの開催期間中、ヨーロッパの自動機械業者協会の国際的な連合体、ユーロマットの三人の共同書記が会合を持ちました。

このインターショーは、ヨーロッパ・ショーマン協会を含め、さまざまな遊園地や催しの業者協会が後援していましたが、ショー自体はこの会場のオーナー会社、ハンブルグ・メッセの手で開かれました。もちろんのことですが、かれらは営利を目的にしており、それが一般の人々の入場も認めた理由です。

英国の共同企画に関しては、すでに米国のIAAPAショーで六回行われており、そのすべてが非常な成功を収めました。それに一九八二年にも、AMOAで英国共同企画があり、これまた大成功を収めています。

こうした共同企画では競合する会社同士が肩を並べて競い合わなければなりませんが、一つの国から参加するすべての会社グループを一緒に出展させるという考えは、一般的にとても満足できるやり方だと考えられています。

上の写真はインターショーにて(左から)ユーロマット顧問のジョン・シングレトン氏、ベルギー・UBAのオマー・ド・ムンク書記、英国BACTAのアラン・ウィルス書記、西独ZOAのフォルカー・ドロスト書記

西独IMAで見る 欧州市場最新傾向

私の同僚でもある井上氏がすでにフランクフルトにおけるIMAショーについて書いていることでしょう。かれは、このとても重要なショーにおける日本製ゲーム機の大成功を見て、本当にとても誇らしく思い、また喜んだに違いありません。言うまでもなくコナミの「ハイパー・オリンピック」と辰巳の「TX—1」の成功については、私もとても誇らしく幸せに思っています。私は「ゲームマシン」とともにあるのですから!

このショーは私たちの産業の最新の傾向を知ることのできるものでした。本当にすぐれたTVゲーム機(「ハイパー・オリンピック」も「TX—1」もTVゲーム機です)ならば大きな関心をひくものだという明らかな証拠が示されたのです。確かに「TX—1」は、画面が三つあって、普通と違ったTVゲーム機ですが、やはりTVゲーム機であることに間違いないのです。

私の見解では、レーザーディスク技術はとても高く評価されてはいますが、IMAではそれほど注目を浴びてはいなかったようです。もしもアタリ社の「ファイア・フォックス」がこのショーに出品されていたら、違っていたかもしれません。しかし「ファイア・フォックス」は戦争をテーマとしていて、ドイツでは容易に受け入れられないので、IMAの主催者たちはこのゲーム機をどの小間でも出すことを認めようとしませんでした。それでも向かいのホテルに特別にとられたスイートルームで「ファイア・フォックス」が展示されました。

私たちはみんな、レーザーがすばらしい技術的開発であることを認めています。でも、レーザーゲーム機がひどく高価なことも認めざるを得ません。それに世界の各地で不況がいまだに私たちの産業に影響を及ぼしているところが多いため、現在レーザーゲーム機を買うオペレーターは、本当に好況になった時よりもたぶん少ないでしょう。レーザーゲーム機を買っているのは非常に大きなアーケードのオペレーターぐらいです。レーザー機は、小さなオペレーターがこの技術を内包したゲーム機を買うことができる段階が来てほしいものです。

レーザーゲーム

私は今日のレーザー機をどちらかというと、ごく初期のTVゲーム、ピンポンやテニスなどを見ているように見ています。初めて登場した時にはセンセーショナルでしたが、最初の数週間の熱狂が過ぎるとものの珍しさがなくなってしまうのをオペレーターたちは目にしたのでした。数年間だれひとり「TVゲーム」という言葉を耳にしたがりませんでした。

それから、ある日、TVゲームにもう一度目を向ける人が出てきて、この技術の開発がこの産業始まって以来の最大のブームを呼び起こしたのです。そういうことはレーザー機に関してはまだ起こっていませんが、私はきっと起こるだろうと思っています。

フランクフルトでの今回のIMAショーで、ここヨーロッパにおいて私たちがとても困難な時期を通過中であることを見たり感じることはできました。オペレーターたちは、しかるべきロケに置けば確実に成功を収める本当によいゲーム機、私がすでに名前を上げたようなゲーム機は買うでしょう。

しかし「ハイパー・オリンピック」や「TX—1」はどこにでも置けるゲーム機ではありません。小さな酒場やカフェには無理です。でもIMAではそうした場所に適したゲーム機も出品されていました。エレメカ製であまり高価でないタイトーの「アイスコールドビア」はその一つです。少しスペースを占めますが、「チェックス」アイスホッケーがそのもう一つです。この二つはとても評判を呼んでいるゲーム機で、この産業の土台である中小のオペレーターたちの助けとなるでしょう。今日の小がしばしば明日の大となるのです。それにこの二つとも"一般向け"ゲーム機で、アーケードにも酒場やカフェにも適しています。

ヨーロッパでは私たちはたくさんの問題を抱えています。不合理な法律という問題や、ゲーム機やオペレートについて何も知らない人たちによって課せられる過剰な税金という問題があります。こうした問題を念頭において、スウェーデンのハンザ・ミントオートメーターAB社は、小さなサッカーとホッケーをもとにした卓上ゲーム機「スイッパー」を開発したのです。これは電池で動くので天気のよい日は屋外でも動かせます。こんな小さなゲーム機は注目に値いしないとお思いかもしれません。でもこれはハーゲン社の小間で展示され、オーストリアやフランスといった現在事態が困難な国のオペレーターたちが関心を寄せ注文していました。

ヨーロッパでは古典的なゲーム機となっているフットボールテーブル、ビリヤード、プールテーブルなどがIMAで関心を引いていました。米国製のバレイ社のプールやビリヤードテーブルが、同社のドイツにおけるディストリビューターのスポパッグ社から出品されていました。バレイ社の社長チャールズ・ミルヘム社長がわざわざIMAのためにドイツに来ていましたが、「基本的なゲーム機が大きく復活しかけています」と語っていました。

IMAショーに出展していたスペインのテクフリ社のアントニオ・イングレス氏は「市場は面白くてあまりプレイの難しくない家族客向けのゲーム機を必要としている、と私たちは固く信じています」と語っていました。この考えに基づいて、テクフリ社は、同社が開発した「ホールランド」と

左の写真はADP社の小間で、ユニバーサルのTVゲーム機の前で同社の鈴木満氏

右の写真は(左から)バリー社のロジャー・キージー副社長、バリー・コンチネンタル社のアイナー・アスクビッヒ社長、バリー社のチャールズ・パウウェル氏

左上の写真はザッカリア社の最新フリッパーの前でマリオ・ザッカリア社長(右)とSAPARのマリジオ・マネッチ博士。左下の写真はノバ社のハンス・ローゼンツヴァイク社長

いう新しいTVゲーム機を出品しました。面白くてプレイがしやすいこのゲーム機は、イングレス氏の説をそのまま示したものでした。

「社交的なゲーム機が必要だと思います。人々がいっしょにプレイできるようなゲーム機が」とライナー・フォルスト博士は言っていました。博士は元来、運転模擬装置を開発する仕事をしていたのですが、やがてその技術をカードライブゲーム機の開発に向けたのです。博士による「ノイブルク・リンク」シリーズやノイブルクリンク「パワー・スライド」は、とても精巧なゲーム機で、後者は一度に八人の人がチャレンジできます。

「スポーツをテーマにして、プレーヤー同士で実際に競わせるゲーム機が登場し始めています」とドイツ最大の会社の一つであるノバ社のハンス・ローゼンツヴァイク社長が語っていました。

「スポーツをテーマとし、個人技術を発揮させるものが求められています。パズルゲームは当分不要です」とバリー・ウルフ社のハンス・クロス社長が語っていました。

大きな小間に展示されていたバリー・ミッドウェー社の「タッパー」を非常に熱心に見ていました。ドイツのもう一つの大会社であるADP社のウルフガンク・チューリー氏は現実的な見方をしていました。氏は「ここドイツで我々の市場を安定したものにしてきたのはギャンブル機なのです」と言っています。ドイツでは、とても厳しい規制の下でですが、限られた額の現金を払い出す機械が認められているのです。

優れたショーでしたが、少なくともヨーロッパにおけるこの産業の警戒心が私には感じられました。しかし元気づけられる徴候もありました。例えば、デンマークの友人たちから、かれらの小さな国で現在ジュークボックスが好成績を収めていると聞きました。

そしてフィンランドのラハ社のラウリ・マーティ社長からは、本当にとてもいいニュースを聞きました。というのは、かれが語って下さったところによると、一九八三年のラハ社の総売り上げ高は一四%上昇し一億ドルになったそうです。しかもこれが人口五百万以下の国でのことなのです。ラハ社の工場は現在二倍の大きさになっています。それは同社が、良いゲーム機を開発するメーカーからボードを買って組み立てるという方針で進めているからです。

上の写真は（左から）ウィリアムズ社のジョー・デロン副社長、イタリアでの同社のディストリビューターであるアンジェロ・フェラーリ氏、欧州で同社の代理人をしているジョー・カドリ氏とその助手のオルダ・ベレッタ氏

最大規模のDB社 英国のタイテル社

by Mary Openshaw
44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

ロンドンのタイテル社は今年華やかなスタートを切りました。というのはこの注目すべき会社は英国においてコナミ製品をディストリビュートしていますが、今年の初頭における最高のゲーム機が明らかにコナミの「ハイパー・オリンピック」だったからです。これは英国や米国では「トラック&フィールド」という名前で知られています。

タイテル・エレクトロニクス社の歴史は短いものですが、とても興味深いものです。この会社は数年前、東京のタイトーによって設立されました。英国でタイトーの製品をディストリビュートし、オペレートもするためですが、現在オペレートの方はフェアファックス・オートマチックスという別会社で行なわれています。

一九八一年にデビッド・コーレン氏が、当時タイトー・エレクトロニクスという名前だった同社に入社しました。氏はまったく異なる業界からきた人で、自動機械の知識はほとんど持っていませんでした。しかし、氏はこの産業についてすごい直観力を持っていたのです。氏は初めからこの産業になじみ、この産業に対する感覚をみがきました。そして、この産業をよく理解したのです。タイトー・エレクトロニクスが一九八二年にスイス人の所有となった時、コーレン氏はオーナーが代ってタイテル・エレクトロニクスと名前の変ったこの会社の社長として残りました。

現在タイテル・エレクトロニクスは英国で最も活発な会社のひとつです。少し前にタイテル社を訪問した時に気づいたのですが、他社には見られない要素があります。

そのひとつは、この会社にはチーム精神が大いにあり、しかもよく訓練されたチーム精神だということです。タイテル・エレクトロニクスで働く人々には真面目でよく働き、その仕事ぶりは私が訪れた他の会社の人々よりも優れていました。

タイテル・エレクトロニクスには、そうした人々が実にたくさんいます。私がまず会ったのは、ジャン・バンデベルデ氏で、氏は輸出および販売担当の副社長です。かれは国際的経験が豊富です。

それから私たちはコーレン氏のオフィスを訪れましたが、コーレン氏は

（16めん上段へ続く）

上の写真はタイテル・エレクトロニクス社の本社。右の写真は同社の社長室で業務にいそしんでいるデビッド・コーレン社長

(14めんからの続き)

そのあと私の長時間の訪問の間ずっといっしょにいて下さり、とても大きな社内をくまなく案内して下さいました。

タイテルは非常に効率的にさまざまなセクションに分れています。ディストリビュート部門があります。タイトー製品、すでに記しましたようにコナミ製品など一流のメーカー品が取り扱われています。セガ社製も扱われており、このことは現在一流でより多くの「レグルス」とか「アップンダウン」といったゲーム機が扱われていることを意味します。セガ社との関係は緊密かつ良好で、私が訪問した時、タイテルはちょうどセガ社のPCボードに関し独占的なメーカーかつディストリビューターとなる契約をしたところでした。

製造も行われています。ショールームや本社オフィスと同じ敷地にある工場で非常に忙しく行なわれています。同社は、英国市場向けに独自のギャンブル機の開発をとても熱心にやってきました。

それから、もちろんフェアファックス・オートマチックス社があります。いまなお別会社ですが、タイテル社同様スイス人の所有で、同じ建物に独自のひと続きのオフィスを持っています。およそ二千台のTVゲーム機をオペレートしており、おそらくTVゲーム機だけのオペレーター会社としては英国で最大規模のものでしょう。

国際感覚で取引

タイテル社は、すべてが効率的でよく組織されています。顧客に対するサービスもとても秀れています。スペア補給やアフターサービスは見事なものです。ショールームは人々を引きとめ、展示されている選り抜かれたたくさんのトップゲーム機を見て歩きたい気にさせます。

工場部門でも非常によい仕事がされているという印象を受けました。独自の研究開発部を持ち、独自の設計技師たちを抱えているのです。そこに働く人々は、だれもがこの産業の科学技術分野がいかに発達しつつあるかを強く意識しています。

タイテル・エレクトロニクスは極めて国際的な感覚を豊かに持っている会社です。大きな建物の中に約百七十人の人たちが働いていて、そのスタッフには十五ヵ国の人々がいます。社内ではさまざまな異った言葉が話されています。しかし、至るところに同じ感覚が行き渡っています。信頼と効率の感覚であり、すぐれた真剣な仕事をしようという感覚であり、そしてお客さんに最大限のサービスをしようという感覚です。

コーレン氏は、この産業が若いこと、そしてこれまで必ずしもしかるべき専門家気質がなかったことを十分認識している、と語っていました。氏は、自動機械産業が現在発展途上の段階にあると見ています。自動機械産業をしかるべき健全かつ専門的産業にしつつあるのは、コーレン氏のような人々です。

ジャン・バンデベルデ氏は、自動機械産業が教育過程をくぐって、以前よりずっと良くなりつつあると見ています。氏は十年ほど前には、だれもがこの産業のことを真剣に考えずに、すぐに利益を上げようとしてこの産業に手を染めようとしていた、と感じています。

本物の実業家たち、職業意識を持った実業人たちがこの産業を担い始めているのを見てうれしい、と氏は語っていました。

タイテルは保安のゆきとどいた会社です。安全は専門会社の手に委ねられています。ドアは必ずロックされ、社内で起っているあらゆることはモニターで看視されています。コーレン氏は、この最高の保安はさまざまな理由から必要だが、そのひとつは他の会社からの下請け仕事に対する責任である、と語っていました。

最後の重大な発言は業務の拡張についてでした。「それはあると思わなければなりません。私たちは83年に拡張しましたし、今年84年にもまた成長を遂げるでしょう」。しかし、ひとつだけは絶対に確かなことがあります。それは、タイテル・エレクトロニクスの拡張は、この会社のきわめて賢明な政策を反映して、分別と抑制のあるものになるだろうということです。

Mary Openshaw

右上の写真はタイテル社のショールームで（左から右へ）デビッド・コーレン社長、その秘書パン・アリス夫人、ジャン・バンデベルデ氏。右下の写真はオペレート専門のフェアファックス社の（左から右へ）メル・エプスタイン氏、ルース・グッドメーカー夫人、ボブ・ニコルソン氏

遊放談

ゲスト　アイレム株式会社　高堂良彦専務
聞き手　株式会社エスコ貿易　森 健次郎

森　メーカー兼広域オペレーターにご登場願うのは、今回が初めてです。そこで、まずお聞きしたいのですが、メーカーのお立場から、どういうモノが長続きする商品なのか、見究める方法といいますか、コツのようなものがございましたら……。

高堂　長続きするモノを作り出す法理、法則があるんでしたら、誰がやっても簡単なのですが。ただ、今までやってきた中で感じることは、開発に時間をかければかけるほど、それに比例したそれなりのモノが結果として出てくるということですね。それと、出来上ったモノをすぐ市場に出すのではなしに、ロケテストにも充分な時間をかけて、いろいろなデータをとる。特に、一人のプレイヤーがそのゲームにどのくらいのめり込めるか、その辺を見定めることが大切ですし、それが長続きするモノを生み出す大きな要素だと思います。

森　そんな場合の開発者は、量でいくんですか、それとも質重視ですか。

高堂　まあ、量とか質とかでなく、ピラミッド型のチームがいくつかあり、その頂点に立つ者が責任をもって、その開発を推進する、といった体制ですね。言ってみればディレクター役です。周辺には、協力者はおりますけれど、最終的にはその人間一人です。その人間がその開発にどれだけの夢をもち、どの位の情熱を傾けるか、その辺も、出来上ったモノのキメ手になるような気がしますね。

森　そうした時間と情熱をかけたモノが出来上ってくると、今度はその基板が高いと言われる？

高堂　エエ、まあ見方はいろいろありますが、高い安いの問題は、一つはコスト対売価ということで、それも理由にはなりますが、例えば、今回の「10ヤード　ファイト」の場合には、良い商品を作ってくれたと言う声はあっても高いという話はどこからも来ない。イイ商品ということは、ハッキリ言えば儲けを生んでくれる商品ということですよね。仮に基板より安いモノがあったら、安いからというだけでそちらを買うか、と言ったらそうじゃないですよね。結局、収益とのバランスですね。つまり、高い安いということは、相対的なことから出てくることで、ことにゲームの場合は、原価を問題にするのではなく、その付価値を問題にすべきでしょうね……。

森　ロケーション収益があまり思わしくない昨年、オペレーターのお立場から、どう見通されますか。

高堂　他の産業のように年間成長率うんぬんを、この業界にあてはめることは、ムリだと思います。業界全体のパイがきまっている。年間五％も六％ものの・び・を期待できませんものね。ゼロサム時代と言われていますが、業界全体ののびがないとすれば、その中でのの・び・た会社があったら、そののびた会社はその中のどこかを食ってのびた、と解釈すべきでしょうね。他を食って増える、食われた方は前途を危ぶむ。TVゲームはもうダメだ、と言い出す。まあ、これからは本当の意味での企業努力、それが問われる時代になると思います。努力したところが残る、ぬるま湯的感覚のところは淘汰されざるを得ないでしょうね。これは、好むと好まざるとにかかわらず、現状がサバイバルゲームの真只中にあるという認識からくるもので、どの産業、どの分野であってもイージーはつぶれますものね。……ただ、業界内での生存競争は、いたずらな過当競争をすることではなく、秩序ある中での競争にしたいし、そうあるべきですよね。

森　業界の入れ物を考えたとき、ローテーションや受け皿の考慮なしに、過剰に供給されている感が強いのですが……。

高堂　私どもでは、基本的に、商品の過剰供給はすべきでないという立場をとっています。これは私どもも本質的にはオペレーターですから、いろいろそのための体験をしてきています。で、いろいろありますが、供給する立場からは、一つはこの商品はどのくらいの売り上げを維持できるか、を判断材料として市場への出荷数を決める、ということで、そのゲームの持続性と普及度を勘案して、供給しています。

森　一機種当り、どのくらいの数量が、市場にとって妥当なのですか……。

高堂　そうですねェ。いわゆる市街地のゲームコーナーに単一台、つまり一店に一台という割合でいったら、二千台もあれば充分じゃないでしょうか。その場合、プレイヤーの方に迷惑をかける場面が出てきますね。そう、並んじゃうとか、順番待ち、中にはケンカしちゃうとかね。ですから、そんな時に初めて複数台の設置をすべきですよね。そんな複数台の設置があって、四千から五千台という数字になると思います。それが、同一ゲーム場内に同一ゲームを十台も置くというようなことは、明らかに異常です。その十台は、確かに稼ぐかもしれませんが、グロスでみたらあまり変らないんじゃないかと思いますね。まわりのキカイの売上げを、その十台が食ってしまいますからね。それでは意味がありませんもの……。それから、オペレーターの中には自社内で店のランク付をされていると思うのですが、A・B・Cとかにね。で、少々理想的なのですが、その全部に最初から新しいゲームを入れる必要はないんじゃないか……つまりAから順ぐりにB・Cへと回していけば……。ね。そうすれば資金ポジションもよくなるし、いろいろな面でいい展開になるのではないか、と考えているのですが、その辺、私どもも、もう少し研究すべきでしょうね。

森　本日はどうもありがとうございました。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

AOEは半分以下

来場者数激減。エキシディ社は新方式TV機発表

第一回ASI（二月十七―十九日、シカゴ）に引続き、第五回AOE（アミューズメント・オペレーターズ・エキスポ）が三月九日から三日間、シカゴのオヘア・エキスポセンターで開かれたが、来場者約三千三百人と昨年の半分以下の結果に終った。これはASIの影響を考慮してもかなり悲惨な状況であるが、主催者たちはすでに来年の計画まで発表しており、不屈の精神を表わしている。

AOEショーは米国の業界誌「プレイメーター」が春のショーとして企画し、毎年開いてきたもので今年は五回目。昨年はシカゴで二回目ということもあり、約八千人の来場者を数えた。しかしメーカー協会であるAGMAと、ディストリビューター協会であるAVDMAが共催して初のショーASIを今年から開くことになり、ASI対AOEの対決が大いに問題になってきた。もちろんメーカーを会員とするAGMAはASI出展参加に力を入れ、AOE出展には手を抜いた。

こうしてAOE84は出展社数百三十五社と過去最大規模にもかかわらず、アタリ社、バリー・ミッドウェー社、タイトー、任天堂、フナイ、マイルスター社などの主要メーカーが出展せず、その代わりにAGMAと争っているウィリアムズ社などが出展するという、変な形になった。つまり事実上、主要メーカーは分裂し大部分はASIに出展し、中小メーカーは両方に出展したことになる。しかも――これが重要な点であるが――米国でTVゲーム機を中心とするAM機市場が最もよくない時期に、これら二つのショーが開かれたわけである。従って二つのショーの競合以前に、景気の悪さが挙げられるわけであり、AOE84の会場が閑散としていても仕方なかったとされている。

さてAOEで発表された主なゲーム機では、ウィリアムズ社のTVゲーム改造キット「ミスティック・マラソン」、フリッパー「レーザー・キュー」。そして重要なのはエキシディ社が家庭用ゲームメーカー、ファースト・スター・ソフトウェア社と組んで開発したマックス・ア・フレックス方式と呼ぶ新TVゲームシステム。これは一台のTVゲーム機の中に三ゲーム内蔵させ、次々とゲーム内容を交換できるというもの。最初のゲームは「ボウルダー・ダッシュ」。あとは出展していないスターン社が別会社から出品した、レーザーゲーム改造キット「アトミック・キャッスル」ぐらい。以上のほかはほとんどすべてASIで先に発表されたものが、ディストリビューターらを通じて出品されたにとどまった。

来年は三月八―十日シカゴで開催の予定である。

米国ゲームプラン社の最新フリッパー「アッチラ・ザ・ハン」。同社ヒット機「シャープシューターII」の続篇で、同社はこのところ盛いづいている

米国セガ社の責任者ディラー氏が　バリー社重役に

G&W社とバリー社の提携強化

米国のバリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長）は三月十三日付で、ガルフ&ウェスタン（G&W）社の娯楽通信部門社長であるバリー・ディラー氏ら二名をバリー社の重役に加えたことを明らかにした。

このニュースは、バリー社と米国セガ社との関係をある程度示すことになる。同社は三月十三日付で、バリー・ディラー氏とケネス・ニコラス氏をバリー社重役に選任したと発表した。うちディラー氏は、G&W社の娯楽通信部門の社長であり、かつパラマウント映画社の会長でもある。しかも同氏はパラマウント映画社だけでなく、サイモン&シャスラー社、マジソン・スクエアガーデン社、セガ・エンタープライゼス・インク、フェイマス・プレーヤーズ社の責任者でもある――となっている。

なお同氏はプライムタイム・テレビジョンの副社長を経て一九七四年にパラマウント映画社の会長兼CEOに選任されているとのこと。

いずれにせよディラー氏は米国セガ社の責任者であり、日本のセガ社、エスコ貿易に対する指揮を行なってきており、米国セガ社の開発部門を除いた製造部門がすでにバリー社に売却されていることから、セガ社開発品をバリー社が米国市場で製造販売するに当ってその調整をするため、今回のバリー社重役任命になったものと見られている。

もうひとりのニコルズ氏はホームライフ保険会社（本社ニューヨーク）の社長兼CEOで、権威ある保険のアンダーライター（保険業者）だとされている。

豪州新聞王によるWCI社の　乗っとり不発に

WCI社側が株式を全面買取る

アタリ社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズ社（WCI、本社ニューヨーク、スチーブ・ロス会長）は、世界的なオーストラリアの新聞王、ルパート・マードック氏による株式買収の動きに悩まされてきていた（本紙第230号既報）が、このほどマードック氏の所有株をWCI社側が買いとることでほぼ解決した。

最新情報ではWCI社側は、マードック氏がWCI社全株式中所有する七%の株式を一億八千万ドルで買いとることで、数ヵ月にわたる両者の闘いに終止符を打つことになった。WCI社はそのための資金をほとんど外部からの借り入れでまかなうとしている。マードック氏は結局相場より少し高めの一株三十一ドルで五百六十万株を手離すとともに、WCI社からこの間かかった経費分として八百万ドルを受けとることになる。WCI社側は昨年末決算で四億一千七百万ドルの欠損を出しているが、今回の支出についても必要経費として扱い、それでも十分にやっていけると説明している。

AGMAが主張してきたTVゲームコピー対策　米国下院小委が報告書

ニセモノの輸入を税関で阻止する措置強化

米国のAM機メーカーの協会、AGMA（本部バージニア州アレクサンドリア、ロビンズ会長）が三月九日明らかにしたところによると、コピー問題に関して米国議会で一定の成果を得たとのことである。

それによると、AGMAの努力と証言により、米国下院のエネルギー・通商委員会の調査小委員会はこのほど「アメリカの知的財産の盗難――コピー品はそう甘いものではない」と題する報告書をまとめた。これは同小委員会が一年間にわたり米国企業に権利のある工業所有権、著作権を外国企業が侵害している事実を調べあげたものであり、しかもAMゲーム業界を悩ませているコピー問題に焦点を絞ったもの。同報告書によると――。

「電子TVゲームとパソコン分野は、近年アメリカ企業を急速に発達させているが、一方ではニセモノによる不正競業で悩まされてきている。これらコピー品は多大の損害を米国企業に与えているばかりか、TVゲーム分野では米国内の業界の死活問題ともなっている。

AMゲーム機メーカーによると、外国のニセモノメーカーたちはあの手この手のさまざまなやりかたで行なってくるので今の税関職員ではこれらニセモノの侵入を防ぐのが困難になってきている。その上、つい最近まで税関はニセモノを発見してもそれを再輸出することで許してきた。AGMAのグレン・ブラズウェル専務の指摘では、これらの品物は単に別の港から再輸入されるケースが多かったとされている」

こうした事実の指摘により、同報告書はニセモノのうち特にTVゲームのニセモノが最重視されている。その上で同報告書は、無断コピー品に対する税関の取締りを強化するため、AGMAの意見を十分に採用するよう勧告している。これはAGMAに一定の法的資格を与えるものであり、AGMAはその点だけでも大きな成果を獲得したわけであるが、もちろん外国からのコピー品流入を防ぐのに成功することが最終的成果となるだろうことは言うまでもない。

米・VDゲームメーカー　シミュトレック　事実上1月倒産

昨年秋の日本のAMショーでレーザーゲーム機「キューブ・クエスト」を初めて発表した米国のシミュトレック社（本社カリフォルニア州ヘイワード、ノア・アングリン社長）が一月二十七日、事実上倒産していることが判明した。

これは第十一章（チャプターイレブン）による申請が裁判所に提出されたためで、日本の和議申請と似たようなもの。再建計画が決まれば再建の可能性もある。同様の例ではシネマトロニクス社が一昨年にやはり第十一章で申請、その後なんとかやっていっている。

オペレーターのための 新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き

連載第12回

モニターの故障対策(2)

前回の第十一回目は、テレビ・モニターの故障診断の進め方とテスターについて説明いたしました。今回は、簡易シンクロスコープについてみてから、実際的な故障診断について述べたいと思います。

シンクロスコープは、ブラウン管オシロスコープの一種で、トリガ・オシロスコープまたはパルス・オシロスコープとも呼ばれています。シンクロスコープの入力信号は、ブラウン管の垂直軸に加えられると同時にトリガ回路（トリガとは鉄砲やピストルの引き金を意味し、トリガ回路とは、発信回路の発振を開始させたりするために衝撃性パルスを使用する入力回路のことです）にも加えられて、トリガパルスを発生させて、のこぎり波発生回路を始動させます。

このような動作をトリガ掃引と言いますが、そのために時間軸は常に被測定波形と同期しますので、瞬時現象や不規則周期の波形や過渡現象の測定が容易です。また、波形の一部拡大が可能であり、電圧と周波数の定量測定が可能であるという特徴があります。テレビ・モニターの故障診断や調整用であれば、簡易シンクロスコープで十分に間に合います。第1図は、簡易シンクロスコープのつまみの配置図です。

この配置や名称はオシロスコープの種類や型式によって多少違いますが、その役目に大差はありません。この図におけるそれぞれのつまみの役目は次のとおりです。

①目盛盤照明調整

目盛盤の照明を調整するためのもので電源スイッチを兼ねています。右へ回すと電源が入り約10秒後にブラウン管の画面に輝線または輝点が現われます。

②輝度調整

ブラウン管の輝度を変化させて波形の明るさを調整するためのもので右へ回すほど明るさを増します。

③焦点調整

このつまみを回すとブラウン管に現われる輝線の太さまたは輝点の大きさが変わります。このつまみは、輝線が最も細くなるか、または輝点の大きさが最も小さくなるように調整します。

④垂直位置調整

輝線または輝点を垂直方向に移動させるためのものです。

⑤垂直感度切替

垂直軸増幅器の入力側減衰器で、⑧の垂直感度微調整つまみを右に回し切ったときに表示された感度になります。

⑥垂直信号入力切換

観測信号中に含まれている直流分を阻止したり通過させたりするための切換スイッチです。

⑦垂直入力

観測したい信号を加えるための端子で、オシロスコープによってはプローブ（探針）が付属しています。ただし、そのプローブを使ったときは、オシロスコープに加わる信号電圧が1/10になります。

⑧垂直感度微調整

垂直軸増幅器の増幅度を変化させて、観測する波形を見やすい大きさにするときに使います。

⑨外部掃引入力

この端子は、スイープゼネレータと組み合わせて、高周波回路や映像回路の周波数特性を調べるときや、*発振器と組み合わせて、リサージュ図形による周波数の測定をするときなどに使います。

図1 簡易シンクロスコープのつまみ配置図

*** リサージュ図形**

第2図に示すように2つの正弦波をブラウン管オシロスコープの水平軸と垂直軸に別々に加えて、その両方の正弦波の周波数の比を整数比にすれば、周波数比と位相差に応じた特有の図形がブラウン管の画面に描かれます。このような図形をリサージュ図形と言い、周波数や位相差の測定に用いられます。

図2 リサージュ図形（位相差 0° 45° 90°、周波数比 1:1 1:2 1:3）

⑩掃引時間微調整

掃引速度を連続的に変化させるためのつまみです。

⑪掃引時間切替

掃引発振器の発振周波数（つまり掃引速度）を段階的に切替えるためのスイッチで、⑩の掃引時間微調整つまみを右に回し切ったときに表示される掃引速度になります。また、このつまみをEXTの位置にすると、掃引発振が停止して、水平軸増幅器の入力側が⑨の外部掃引入力端子につながります。

⑫水平位置調整

輝線または輝点を水平方向に移動させるためのものです。

⑬校正電圧

垂直偏向感度の校正などに使用する約1000ヘルツの方形波出力端子です。

⑭同期安定調整および水平外部掃引調整

掃引発振器の動作点を調整するためのつまみで右にいっぱいに回したときにフリーランニング（自走）となり、左にいっぱいに回したときに発振が停止し、ほぼ中央で静止像が得られます。また⑪の掃引時間切替のつまみがEXTの位置にあるときには水平軸増幅器の感度調整器の役目をします。

⑮トリガレベル調整

トリガ信号のどのレベルから掃引発振器をトリガするかということを調整するためのもので、左に回し切った位置では自動的にトリガが掛るようになっています。

⑯トリガ切替

トリガ信号のどの部分で掃引を開始させるかということを決めるためのスイッチで、トリガ信号の立ち上りにおいて掃引を開始させるときには⊕に合わせ、信号の立ち下がりにおいて掃引を開始させるときには⊖に合せます。

⑰トリガ信号切替

トリガ信号の選択スイッチで、観測信号で掃引発振器を同期させたいときにはINの方に合わせ、外部信号で同期させたいときはEXTの方に合わせます。

⑱外部トリガ入力端子

外部同期をかけるときの信号の入力端子です。

以上が簡易シンクロスコープのつまみの役目です。次に、この簡易シンクロスコープを使った波形の観測のしかたと電圧の測定のしかたをみてみましょう。

◎波形の観測

(1)電源スイッチを入れて輝線を出し、輝度を適に調整します。

(2)水平と垂直の位置調整つまみを操作して、輝線をブラウン管の画面の中央にもってきます。

(3)焦点つまみを操作して輝線を最も細くします。

(4)垂直信号入力切替スイッチをセットして、垂直入力端子に観測したい信号を加えます。

(5)垂直感度切替および垂直感度微調整つまみを操作して、波形の振幅を適当な大きさにします。

(6)掃引時間切替および掃引時間微調整つまみを操作して、同じ波形が三つ出るようにします。

(7)波形が流れたり、同期が不安定なときは、同期安定調整つまみで調整します。

(注)普通、テレビの信号波形を観測する場合は、トリガ信号を切替INの位置にして、トリガレベルの調整をAUTOの位置にします。

◎電圧の測定

(1)プローブを校正電圧出力端子の任意のジャック（例えば5V、P—Pのジャック）に差し込んで、ブラウン管の画面に方形波を出します。

(2)垂直感度切替つまみを0・5V／cmの位置にして、垂直感度微調整つまみを使って方形波の振幅が第3図(a)のように1cmになるようにします。

(a)方形波の振幅を1cmに調整する　図3　(b)観測波形の振幅を測る

普通、垂直感度微調整つまみを右にいっぱいに回した状態で、方形波の振幅が1cmになるはずです。なお、5(V)の校正電圧に対して0・5V／cmの位置で校正するのは、プローブの減衰量が20db（1/10）になっているためです。

(3)プローブのジャックをはずして、測定したい信号（例えば、第3図(b)のようなのこぎり波電圧）を加えて、垂直感度つまみを切替えて適当な振幅にします。このとき、垂直感度切替つまみが5V／cmの位置にあり、波形の振幅が2cmであったとすれば、求めるP—P（ピーク・ツー・ピーク）電圧は、5(V)に2(cm)を乗じて、さらに10（プローブの減衰補正）を乗じた値、すなわち100(V)になります。

以上で簡易シンクロスコープについての説明を終わりまして、次に主な故障の症状を例にとって故障診断のブロック図をみてみましょう。

◎ラスターが出ない場合

（図4参照）

◎ヒューズがとぶ場合

（図5参照）

◎ラスターが横一線になってしまう場合

（図6参照）

◎同期が乱れる場合

（図7参照）

このようにして、故障回路を追いつめていって最後に個々の不良部品を発見するのですが、ここでは、その代表例としてトランジスタ回路とIC回路の調べ方についてみてみましょう。

図4

図5

図6

図7

◎トランジスタ回路の調べ方

トランジスタ回路の診断方法としては、一般に、次のような方法を使います。

(1)テスターで各部の電圧や抵抗値を調べる。

(2)オシロスコープ（シンクロスコープ）を使って、各段の入出力信号波形を調べる。

(3)各段の信号の有無を調べる。

(4)回路に信号を加えて、その反応をみる。

このような方法を使って、トランジスタ回路を調べるのですが、最終的には、テスターによる電圧試験と導通試験が個々の不良部品の発見の決め手になります。しかし、そのためには、トランジスタの電極電圧の変化（正常値からのズレ）からただちに不良と推定できるだけの知識を持つ必要があります。このことは、初めてトランジスタ・テレビを扱う人にとっては、なかなか大変なことのように思われるかもしれませんが、トランジスタの基本動作さえ理解していれば、さほど難かしいことではありません。第8図は、トランジスタの電極電圧が正常値（テレビの回路図に記入されている値）からズレている場合に考えられる不良箇所を示したものです。

正常なときからの電極電圧の変化			考えられる不良箇所
コレクタ電圧(C)	ベース電圧(B)	エミッタ電圧(E)	
高い	低い	低い	R1の断線 Trの(B)~(C)間断線 Trの(B)~(E)間短絡
低い	高い	高い	R3の断線 Trの(B)~(C)間短絡 Trの(E)~(C)間短絡
高い	高い	高い	R4の断線
高い	高い	低い	Trの(B)~(E)間断線
低い	低い	低い	R2の断線、Cの短絡

図8 トランジスタの電極電圧の変化の不良箇所の関係

◎IC回路の調べ方

一般にIC回路の故障としては、ICそのものが不良になっている場合と、そのICの周辺の部品が不良になっている場合が考えられます。故障が推定されるICと同じ良品のICが手もとにあれば、その良品のICと交換してみるのが最も確実な方法ですが、良品のICが手もとになかったり、あるいは、交換するのがめんどうな場合には、次のような方法で調べます。

(1)ICの入力信号の波形を調べる。

(2)ICの各電極電圧を測ってみる。

(3)ICの各端子（ピン）とアース間の抵抗値を調べる。

(4)ICの周辺部品を調べる。

周辺部品の故障の中で比較的に多いのが固定抵抗器の断線とコンデンサの短絡です。第9図に、固定抵抗器とマイカコンデンサのJISによるカラーコードを示します。これは、これらの部品を交換するときに参照するものです。

ここで、ちょっと座興ではありますが、カラーコードの色と数字の関係の記憶法を示しましょう。

○黒い0服
○茶を1杯
○赤い2じん
○橙3者
○黄4恵子
○緑5
○青二才の6でなし
○紫7部（多少訛ります）
○灰8
○白9

以上で"ビデオ・ゲームのしくみと働き"のうちの"テレビのしくみと働き"を終わりますが、本稿を作成するにあたって参考にした文献を次にあげて感謝の意を表わしたいと思います。

○NHKテレビ受信技術（日本放送協会編）
○入門カラーテレビ（直川一也著　東京電機大学出版局）
○初等TV教科書（真島拓司著　オーム社）
○カラーTV修理マニュアル（吉野宏二著　オーム社）
○ラジオ・テレビ用語事典（鈴木桂二監修　オーム社）

色	第1色帯 第1数字	第2色帯 第2数字	第3色帯 第3数字	第4色帯 許容差%
黒	0	0	1	
茶	1	1	10^1=(10)	
赤	2	2	10^2=(100)	± 2
橙	3	3	10^3=(1k)	
黄	4	4	10^4=(10k)	
緑	5	5	10^5=(100k)	
青	6	6	10^6=(1M)	
紫	7	7	10^7=(10M)	
灰	8	8	10^8=(100M)	
白	9	9	10^9=(1000M)	
金			10^{-1}=(0.1)	± 5
銀			10^{-2}=(0.01)	± 10
無色				± 20

(a)固定抵抗器

色	等級	静電容量 第1数字	静電容量 第2数字	静電容量 乗数(*)	静電容量許容差(%)	定格電圧(V)
黒	X	0	0	1	±20(M)	
茶		1	1	10		
赤	Z	2	2	100	± 2(G)	
橙		3	3	1000		300
黄		4	4	10000		
緑		5	5		± 5(J)	500
青		6	6			
紫		7	7			
灰	Y	8	8			
白		9	9			1000
金				0.1		
銀					±10(K)	

* この乗数を有効数字にかけるとpFで表した静電容量値になる

〈注〉等級のX，Y，Zは使用温度範囲を示す
X：−55〜+85℃
Y：−30〜+85℃
Z：−30〜+85℃

(b)マイカコンデンサ

図9 カラーコード（JIS）の読み方

話題のマシン

3D効果のミステリーゾーンで
50種の敵と戦う
日物から「チューブパニック」

3D効果あふれる宇宙戦争TVゲーム機「チューブパニック」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から三月二十一日発売となった。

これは宇宙空間のミステリーゾーン"チューブ"内での戦いを描いたもので、画面中央部からどんどん大きくなって接近してくる敵を撃破していくゲーム。同社特製のシットダウン式キャビネットを使用。プレイヤーはスピードアップとダウン、左旋回と右旋回を兼ねた八方向レバー（操縦桿）と発射ボタンを操作する。

チューブ内を一定距離進むと抜け出し、待っている母艦に着陸すればボーナス得点とパワーが与えられる。このパワー（画面上部に表示）は一種のタイマーで、なくなれば発射不可能となるので、あまりスピードダウンして進むと危険。チューブ内にあるワープホールに入り、出口から出ると一定時間無敵となり体当たりも可能となる。また破壊不可能な敵が二種類あるので注意（ただし命中すれば得点）。こうして一定距離ごとに母艦への着艦で給油しながら、いろいろな場面（模様や形が異なる）を経て、全部で約五十種類もの敵キャラクターと戦い、ゴールに到達（最低三十分はかかる）すれば、または三回アウトになればゲーム終了。定価八十万円。

チューブパニック

朝日からレール走行式乗物機
汽車がクルクル
特製の楽しいディスプレイも

レール走行式乗物機「クルクルポッポ」が、朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から三月中旬発売となった。

これは直径約二㍍の円形レール（ゲージ幅二百五十㍉）上を汽車が走るもので、中央部には木を切るリス、線路の修理をするクマがそれぞれ二匹配置（動く）された同社特製のディスプレイ「アニマルランド」があり、楽しさを倍増する。四十㌢の円形台の上で走る汽車は、同ゲージのものなら走行可能。一回一周から五周まで切替可能。それぞれ別売りがあり定価は汽車（「SL17」または「ひかり号」、柵、プラットホーム、トランス、レール）九十万円、「アニマルランド」六十万円、円形舞台六十五万円だが、これらセットだと格安で定価百九十万円。

クルクルポッポ

遊園地をバックに
レール上を歩く
ユニバーサルから"Mr・Do"第三弾

ユニバーサル販売㈱（本社東京、岡田和生社長）から、㈱ユニバーサル製TVゲーム機"ミスター・ドゥ"シリーズ第三弾「ミスター・ドゥズ・ワイルドライド」が三月上旬発売となった。

これはジェットコースターのレール上をミスター・ドゥが進んでいくもので、全部で六パターンの展開がある。バックには宙返りコースターやメリーゴーランドなどの遊園施設が描かれ、雰囲気を盛り上げている。

まず画面左下のスタート地点から出発し、猛スピードで走ってくるコースターを、途中のハシゴに上って避けながら、また加速ボタンで危険な場面を素早く通過しながら、右上のゴールに到着すれば一パターンクリア。当初に一定点数が表示され、それがゲーム進行とともに減っていき（加速ボタンを使うと減り方が早くなる）、ゼロになるとアウトだが、ゴール時に点数が残っていればボーナス得点として加算される。またゴール上に表示された文字（一パターンにつきEXTRAのうち二文字）を全部取るとミスター・ドゥが一人追加される。なおハシゴ上のフルーツを取ると表示文字が変わる。パターンを追うごとにゲームは難しくなる。基板販売のみでOP価格十五万三千円。なお同基板はROM交換で新ゲーム「ジャンピングジャック」（四月下旬発売予定）に変更可能。

ミスター・ドゥズ・ワイルドライド

釣り船で魚を
宝化学から定置型「魚つり」

釣り船をテーマとした定置型乗物機「魚つり」が、宝化学㈲（本社東京、山田孝良社長）から三月中旬発売となった。

これは波の上で揺れる釣り船の後部に乗り、サオのリールを巻きながら魚釣りを楽しむもの。波間から顔を出す魚の動きがコミカル。前後動と左右揺動を繰返し、作動中にポンポン音と「つれた、つれた」という音声が出る。二人乗り。定価八十四万円。

魚つり

話題のマシン

水中スクーターに乗って
ダイバーを救出
タイトーから「シーファイターポセイドン」

水中走行を内容としたTVゲーム機「シーファイター・ポセイドン」が、㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）から三月下旬発売となった。

これは水中スクーターに乗ったダイバーがカプセルに閉じ込められた味方のダイバーを救出していくゲームで、画面は右から左へとスクロールする。八方向レバーと（発射と脱出の）二つのボタンを操作する。

水中を進むと敵のダイバー、魚雷、モリ、機雷、サメなどが現われ、これらは避けるか撃破する。また落石や海底トンネルなどにも注意。途中でカプセルに閉じ込められたダイバー（一パターンに五人）を救うと高得点。

水中スクーターは燃料が少なくなると点滅し、燃料切れで爆発するので、点滅時点で脱出ボタンにより脱出、水中銃で敵ダイバーをやっつけてそのスクーターを奪い再び進んでいく。そして巨大な敵司令部を破壊すれば次のパターンへと進み、ゲームは難しくなっていく。なお敵司令部から発射されるカプセル爆弾につかまるとダイバー一人が捕虜となり、次パターンで司令部を破壊しないと戻らない。ダイバー三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。改造キット（ROMとCPU）販売のみで定価十四万円。

シーファイター・ポセイドン

上下左右スクロール画面で
水陸空での戦闘
データから基板で「ザビガ」

惑星上での戦いをテーマとしたTVゲーム機「ザビガ」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から三月二十一日発売となった。

これは惑星"ザビガ"で水陸空いずれでも戦うことのできる戦闘機"CX−19"が敵機やザビガ人をやっつけていくもので、ボタンによりCX−19が地上と上空（キャラクターが拡大される）を自由に移動できるのが最大の特徴。また画面は上下と左右にもスクロールする。プレイヤーはレバーと二つのボタンを操作。右ボタンで同一高度の敵を撃破するビーム砲と上空から攻撃する3Dミサイルを発射、左ボタンで陸と空の移動を行なう。

背景には山、岩、川、池、海などが現われ、浮遊岩や山を避けあるいは破壊しながら敵を撃破していく。地上の岩のような基地を攻撃すると出てくるサビガ人を撃つと高得点。また空中への移動の際にCX−19は、陸上での戦車のような形から両翼が出て宇宙戦闘機の形に変身していく。上空にも敵基地があり、その核を狙って発射する。またクレーターや山上の基地などは上空から攻撃して破壊。八つのチェックポイントを通過すると次のエリアへ進むが、途中でアウトになれば再度初めの場面に戻る。一定得点以上で一機追加される。基板販売のみで定価十八万八千円。

ザビガ

サンリツ開発「ドクター・ミクロ」
実験室での活躍
ローラートロンから基板で

ミクロ化した博士がさまざまな敵と戦うという内容のTVゲーム機「ドクター・ミクロ」が、㈱ローラートロン（本社東京、森真一社長）から三月上旬発売となった。

これはサンリツ電気開発、ローラートロンが総発売元になっているもので、"ミクロ博士"が三場面の難関を突破して元の姿に戻るというゲーム。

第一場面はモンスター培養実験室で、試験管に付いたリフトに飛び移りながらモンスターをやっつけていく。画面下部のブイにも乗ることができる。第二場面はアメーバ培養実験室で、ボタンにより気泡に飛び乗りながら敵を攻撃していく。ただし発射五回で博士の乗った気泡が消えるので、早く飛び移る。扇風機の風にも注意。第三場面はロボット工場。部品や装置を避けて進むが、銃を取れば部品やロボット（三発命中させる）を倒せる。ミクロ博士が三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。基板販売のみでOP価格十一万八千円。

ドクターミクロ

ホープから定置型乗物機
新スポーツカー

定置型乗物機「スポーツカー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月下旬発売となっている。

これは最近流行のエアロパーツを装備したスポーツカーをモデルにしたもので、車体はオープンカータイプ。動きは左右ローリングで作動（九十秒）中メロディーが流れ、レバーでホーンも鳴る。定価八十万円。

スポーツカー

話題のマシン

(第228号〜第232号)

VS10ヤードファイト
アメリカンフットボールをテーマとした「10ヤードファイト」を2人同時プレイも可能にしたもの。基板販売のみでOP価格14万8千円。【アイレム】No.232

ヴァンガードII
宇宙戦争をテーマとしたゲーム機。3D効果のある画面で戦闘機"ヴァンガード"を操作して敵基地を破壊していく。定価18インチ型54万円。【新日本企画】No.232

赤ずきん
花をつみながら歩く赤ずきんを次々と襲ってくる狼からガードしながら家に帰すというゲーム内容。基板販売のみでOP価格9万8千円。【シグマ】No.231

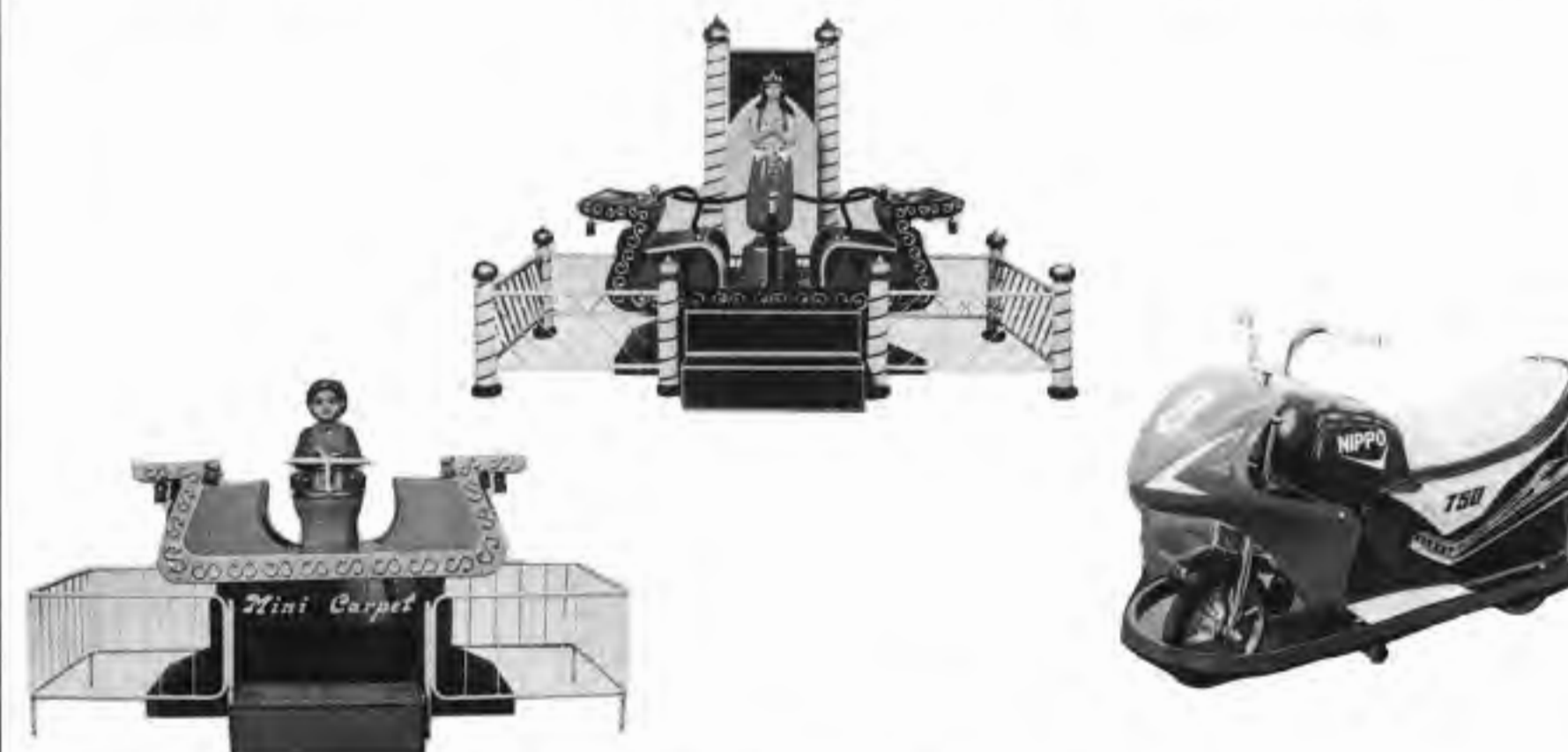
角相撲
牛との力比べをテーマとしたゲーム機。小結、関脇、大関、横綱の四段階に分かれておりプレイヤーの力量に応じて選択する。定価79万円。【東洋娯楽機】No.229

メルヘンでんわぼっくす
TV画面でアニメ映画を見ながら電話の受話器に耳を当てて音声を聞く。6種類のアニメから見たいものをボタンで選択。定価75万円。【カトウ製作所】No.228

うさぎとかめ
うさぎとかめの競走をテーマとしたパチンコタイプのプライズマシン。プレイヤー側のかめが先にゴールすると景品が払出される。定価40万円。【友栄】No.228

DC「ピーターペッパーズ・アイスクリーム」
アイス玉を運びながらコーンにのせ、アイスクリームを作るというゲーム機。テープ単価6万8千円。【データイースト】No.232

ジェネシス
原始的な島で原始人や動物と戦いながら8ヵ所にある宝物を探し出していくという内容のゲーム機。基板販売のみで定価14万8千円。【データイースト】No.232

ミスター・バイキング
かわいいバイキングが地上と空中の敵をやっつけながら大魔城へと進むコミカルタッチのTVゲーム機。基板販売のみで定価14万8千円。【セガ社】No.232

ミニ・カーペット
中央部に人形のある乗り物(カーペット)が水平に保たれたまま垂直円運動をする定置型乗物機。2人乗り。作動時間は80秒。定価98万円。【関東娯楽】No.229

ファミリーカーペット
垂直回転という大型遊園施設の絶叫機の動きを採り入れた定置型乗物機。4人乗り。作動中ヒューンヒューンという音がする。定価140万円【関東娯楽】No.229

ナナハン
同社"ミニポーター"シリーズのひとつ。レース用の750ccモーターバイクをモデルにしたバッテリーカーで1人乗り、定価32万円。【日邦産業】No.229

ミニマリーナ
英国トルネード社製ラジコンボート。硬貨作動式で舵を回し水上のボートを走らせる。タイマー制で調整可能。標準セット定価600万円。【東洋娯楽機】No.232

ピンたてゲーム
プレイヤーがサオを操り、サオの先に糸でつるされたリングで、ボックス下部に倒れているピンを立てれば景品が払い出される。定価48万円。【こまや】No.231

スパークショット
同社"PTLシリーズ"第3弾で反射神経を試すもの。終了後にプレイヤーの反射神経に応じた職業が表示。下台付きでOP価格18万円。【アイレム】No.229

パソコン・ミニショップ
同社特製ラックにパソコン「SC−3000」とパソコン専用14インチ型カラーモニターをセットにしたもの。標準セットでOP価格20万円。【セガ社】No.230

バイオリズム(BM)−300
同社"BMシリーズ"第2弾。診断内容が5種類になり、プリントシートも倍のサイズでイラスト入り。パネルとのセットで定価58万円。【ユニエンター】No.228

なかよしコアラ
コアラの親子を配した定置回転式乗物機。回すと音の出る玩具が3ヵ所に付いているのが特徴。定員4名。作動時間の切替可能。定価75万円。【東洋娯楽機】No.232

キャンバスカー
上部のパイプ式骨組みにかわいい動物や虫の絵をプリントしたテントをかぶせた新感覚のバッテリーカー。テントは取替可能。定価39万円。【ホープ】No.232

ハロー・ロボ
電話をデザインの中心に採用した定置型乗物機。ピッチングとローリングの動きをする。2人乗りで作動時間は切替可能。定価66万円。【加藤鈑金】No.230

総目録

No.32

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹乗物機、❺その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

ザ・ビッグ・プロレスリング
プロレスのタッグマッチをシミュレートしたゲーム機。ボタンを押す回数でかけるワザを選択できる。基板販売のみで定価15万8千円。【データイースト】No.228

エックスズ・オーズ
米国バリー社製フリッパーで昔からある"チック・タック・トー"のゲームを採用したもので。オーソドックスなゲーム。定価未定。【バリー】No.232

ファイアーパワーII
米国ウィリアムズ社製フリッパー。「ファイアーパワー」の第2弾で、マルチボール、文字合せなどさまざまなフィーチャー。定価75万円。【タイトー】No.231

スターブレィザー
同社第2弾のLD採用のTVゲーム機の"ミル・タイプ"。宇宙戦争を内容としたもので超現実的な画面構成になっている。定価100万円。【セガ社】No.229

ノバ2001
敵ロボットを破壊していくゲームで、発射方向を変えずに宇宙船を移動できるのが特徴。基板セット販売のみでOP価格13万8千円。【ユーピーエル】No.229

キック・ボーイ
少年がボールを蹴り飛ばして動物たちをやっつけていくというゲーム機。連続して動物を倒せば高得点。基板販売のみでOP価格13万8千円。【日本物産】No.228

リブル・ラブル
妖精たちを囲んで捕まえていくというゲーム機。2本の8方向レバーを操作して画面の一部を囲みターゲットを入れる。定価18インチ型55万円。【ナムコ】No.228

レグルス
タンクによるSFアドベンチャーゲーム機。敵の"メカ・アニマル"を破壊しながら要塞を爆破する。基板セット販売のみで定価14万8千円。【セガ社】No.228

Qイズジャンプ
芸能、スポーツ、地理社会の三つから得意なジャンルを選ぶ。解答はボタンによる三者択一式。基板販売のみでOP価格9万3千円。【サンリツ電気】No.228

バスター
陸、海、空を自由に移動するロボットを操作して、次々と攻撃してくる敵を撃破するもの。基板販売のみでOP価格13万8千円。【セサミ・ジャパン】No.230

ピット&ラン
F1レースをテーマにしたTVドライブゲーム機。レッドカーをレバーとアクセルボタンで操作しコースを数周する。定価18インチ型54万円。【タイトー】No.230

ティー・デー
戦艦が敵の戦闘機や戦艦、戦車などを撃破していくゲーム機。ミサイルと速射砲を使用して攻撃する。基板販売のみで定価14万3千円。【ジャレコ】No.230

VS・麻雀
VS・システムを使ったTV麻雀ゲーム機。1人用の場合はコンピューターが対戦相手、2人用では対局となる。ROMキット価格2万円。【任天堂】No.230

VS・テニス
2つのTVモニターを使用したVS・システムのキャビネットで、ゲーム内容により1人から4人まで同時プレイできる。本体定価67万円。【任天堂】No.230

ティンスター
西部劇をテーマとしたもので、シェリフがギャングたちをピストルで倒していくというゲーム機。ROMキット販売のみで定価6万円。【タイトー】No.229

サイオン
宇宙戦争を内容としたゲーム機。8方向レバーで宇宙船を動かしミサイルを使って敵を撃破。基板販売のみでOP価格14万5千円。【セイブ電子/シグマ】No.231

アルベガス
同社第3弾のLDによるTVゲーム機で、人気アニメキャラクターを採用したもの。"タイムコントロールボタン"がある。定価125万円。【セガ社】No.231

パンチアウト
ボクシングを内容としたゲーム機。上下2つのモニターを組み合わせたもので上部に各種データが、下部にはゲームが映る。定価85万円。【任天堂】No.231

プログレス
戦車戦をテーマにしたゲーム機。8方向レバーと3つ(機関銃、大砲、照準セット)のボタンを操作。基板販売のみでOP価格13万8千円。【中央リース】No.231

マッハ3(コンビネーション)
同社同名機の同社コンビネーション型。実写画面をバックに機関銃やミサイルを使って敵のターゲットを撃破していくもの。定価150万円。【タイトー】No.231

マッハスリー
米国マイルスター社開発のLD採用のTVゲーム機。戦闘機ゲームと爆撃機ゲームの2種類があり、いずれかを操縦桿で選ぶ。定価160万円。【タイトー】No.231

当世風徒然草 ⑨

中　貫通

寒さが肌を突き刺すような峻烈な冬の日日が続いた。

かつては冬山で靴が凍えないようにシュラフの中で登山靴を抱き雪洞で寒気に耐えながら数夜を過すことが出来たのに、鍛錬に大いに欠けるところがあるのだろう。炬燵で下半身だけに暖をとり、本を読んだり・拙ない文字をおもいだしたように拾い書きをしているとこの冬の間に手の甲が酷くあれてしまった。

春一番が定かでない間に或る朝突然蒲団の中の軀がその芯を解体してしまったようなけだるい感覚に包みこまれている。春が来たのだ。

珍らしい友達からの手紙がこういう朝に届くのは春への期待をより膨ませてくれる。二十年ぶりに消息が分ったことになるのだが、気分としてはつい昨日別れたばかりのような感じがしている友達である。

黒人霊歌に"Were you there?"という響きが美しい歌があるが、昨日駅のプラットホームで"じゃあ"と言ってさりげなく別れたばかりの気分と二十年も逢わなかったか、お前はそんなところでそんなことをしていたのかという感じが微妙に交錯する。

この友達は一度、私が書いた雑文にそれを書いたのが私であるとは知らずに抗議してきたことがある。

私が書こうとしたのは、名著はどんな廉価な造りのものでも実に不思議なことではあるが時代とともに名著としての風格を帯びてくる。その本にポエジーが感じられるようになるものだ。

そういう名著をつくりあげた人人の心の裡にもやはりポエジーがあったのに違いないということをいったつもりだったのであるが、その友達は小出版経営者としてはそういうポエジーのような寝言のような戯言をいっていたのでは小出版さへ経営してゆくことは出来ない。

本を出版するのにあたってはもっと重要な事柄が多多あるのだから、小出版経営者としてはたとえポエジーがなければならないと言われてもそういうことにかかずらわってはおられない。実務にあたればそういう暇がないことがよく分るはずだとそれでも封書に真情溢るる文面でその雑文に応答してきていた。

私はといえば、その手紙を見ながら複雑な気持が走ることを押えることが出来なかったものである。

街には小雨が降っていた。遠くのビルは霧雨に煙って霞んでいた。

私の雑文を載せてくれた小冊子を出している会社もまた零細企業であり、3階建ての小さなビルの屋上にごく小さなバラックがあった。その手狭なバラックが社長室であり、小さな出入口から雨がそぼ降る屋上に出て傘をさし、その傘が周囲の雑然として置かれた大小さまざまの積み重ねられている箱の凹凸にひかからないように、身体を右に左に捻りながらバラックの戸を開け、入口の辺りの空間に余裕がないのでバラックの外で傘をすぼめなければならず、その際にどうしても多少雨が服を濡らしてしまう仕組になっている。

そういう手順を踏んで殆んど社長の膝に私の膝が接するような状態でごく小さな椅子とよべば辛うじて椅子とよべそうなものに腰を下して、私はその手紙を読んでいたのである。

街中にも沈丁花の香が濃密に漂っている夕方であった。

手紙の差出人を一目見た瞬間私はああ彼奴かとすぐにその人物が分ったのだが社長にはそのことについては何も言わなかった。

「この出版社の最初の出版物は城戸賞をとりましたね」

と言っただけである。

日本アルプスで不幸な事故により夭折した社会学者の颯爽とした読後感が清清しい清新の気が充溢している論文をあつめたそれこそポエジーもその隅隅にまでわたって行き届いているこの社会学者の処女出版物であり、同時に最後の出版物でもあるものがその出版社にとっても同時に処女出版物でもあった。

私はその本が出版されるのを待ちかねて購入したものだが、その抗議の手紙を読むまでは、その出版社の経営者が友達であるとは全然知らなかった。

大学で机を並べていた頃からはもう十数年経ってしまっていて、お互いにその消息を知ることはなかったのだ。

ロヴェルト・クルティウスは、「神は細部に宿る」と言ったのだが、その友達の出版物の細部にわたってポエジーが支配していたのは誠に皮肉なことであり、そういう雑文をものした私にとってはその抗議は非常にその処置に困るものであり、結論としては非常に不誠実なことではあるが、今更ポエジーの例として改めてその本をとりあげて雑文を書くことも何となく殊更に作為を感じさせるのではないのかなとおもったりしたり、その友達に私信を出すのにはその当時私の心情には鬱屈しているものが大きく、黙殺してしまった。

そういう事情は全然何にも知らずに、友達からの手紙がやってきたのである。

O君から君の近況をきいた。四月から家内の故郷であるさる田舎に居を移すことにしたというごくあっさりとした文面であった。

自分が出版社を経営してきたこととか、またその経営の情況がどうであったとかについては全く触れてはいなかった。

とりようによっては含蓄が深い非常に不気味な手紙ではあるが、どちらにしても新しい春に向けての旅立ちを告知する手紙でもあった。

五十歳にしての新しい出立については勿論私などが知りえない人生の深渕を覗きこんだ後の不惑ならざる事情が刻みこまれたぞくぞくとするようなものがあるのには違いないのだが、あえて私はひょっとしたらそうであるかもしれない友達の奥さんの里の明るい春に思いをはせることにしよう。

蓮華が薄い菫色に群れ咲き、菜の花が金色の花粉を撒きちらし、清冽な小川の流れには数多くのめだかが遊び漂い時には山女や岩魚も去来する里を。

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶ —	スクラムトライ（データイースト） Scrum Try (Data East)	7.50
❷ —	シーファイターポセイドン（タイトー） Sea Fighter Poseidon (Taito)	7.00
3 1	ＶＳ.システム テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	6.85
❹ —	ザビガ（データイースト） Zaviga (Data East)	6.50
❺ 7	ＶＳ.システム 麻雀（任天堂） VS. System Mahjong* (Nintendo)	6.25
❻ —	ミスター・ドゥーズ ワイルトライド（ユニバーサル） Mr. Do's Wild Ride (Universal)	6.00
❻ —	ＶＳ 10ヤードファイト（アイレム） VS. 10-Yard Fight (Irem)	6.00
8 4	ジェネシス（データイースト） Genesis (Data East)	5.75
9 2	10ヤードファイト（アイレム） 10-Yard Fight (Irem)	5.48
10 5	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	5.43
⓫ —	パラレルターン（ジャレコ） Parallel Turn (Jaleco)	5.25
12 11	エクセリオン（ジャレコ） Exerion (Jaleco)	5.24
13 6	ピット＆ラン（タイトー） Pit & Run (Taito)	5.14
13 12	バーディーキング２（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	5.14
15 9	ザ・ビッグ・プロレスリング（データイースト） Tag Team Wrestling (Data East)	5.05
16 16	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	5.00
16 3	タッパー（セガ社） Tapper (Sega)	5.00
18 14	マリオブラザーズ（任天堂） Mario Bros. (Nintendo)	4.93
19 13	リブル・ラブル（ナムコ） Libble Rabble (Namco)	4.86
20 15	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.82
㉑ 29	イスパイアル（オルカ／ジージアイ） Espial (Orca/GGI)	4.75
22 7	ミスター・バイキング（セガ社） Mister Viking (Sega)	4.55
23 10	エキサイティングサッカー（アルファ電子） Exciting Soccer (Alpha)	4.50
㉓ —	ダイナミックスキー（日本物産） Dynamic Ski (Nichibutsu)	4.50
25 18	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.25

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1 1	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tazmi)	8.00
❷ —	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	7.50
3 2	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3 (Taito)	7.36
❹ 10	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	6.25
5 4	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	6.12
6 6	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	6.10
7 5	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	6.00
❽ 12	アストロンベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	5.50
9 9	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	4.71
10 8	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	4.62
11 7	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.20
⓬ 14	ズーム 909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	4.00
12 11	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	4.00
14 13	幻魔大戦（データイースト） Bega's Battle (Data East)	3.50
15 15	ターボ（セガ社） Turbo (Sega)	3.25

■フリッパー (FLIPPERS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1 1	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	6.50
❷ 3	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	5.50
❸ 4	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	5.25
❹ 5	エックスズ・オーズ（バリー） X's & O's (Bally)	5.20
❺ 8	ファイアーパワー（ウィリアムズ） Fire Power (Williams)	5.00

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上けと人気度から見たランク付けで、各オヘレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの 数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上け、9：すはらしい人気と売上け、8：大変いい人気と売上け、7：いい人気と売上け、6：まあいい人気と売上け、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス； ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東都・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ； ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

Overseas Readers Column

Sigma Celebrated Its 20th Anniversary

On February 13, Sigma Enterprises, Inc., Tokyo, held an event at the Hotel New Otani in commemoration of the 20th anniversary of its establishment. Headquartered in Tokyo, Sigma is an operator company famous for its development of "medal game parlors" realized some 10 years ago. Since that time, Sigma has expanded these parlors as a chain. At medal game parlors, gaming machines, such as Bally slot machines, bingos, etc., are operated by medals, not by coins. Thus, players (not gamblers!) enjoy playing only by using medals that cannot be exchanged for money or goods. In addition to medal game parlors, Sigma is operating many arcade game centers.

In commemoration of the 20th anniversary, (1) the medal game parlor gaming machine show was held, (2) Mr. Kiyoyasu Arikawa, doctor of medicine, delivered a lecture on "healthology", and (3) a commemorative party was held. The commemorative party was attended by some 1,000 Japanese and foreign people of this business, becoming a grand banquet. At the party, Katsuki Manabe, president of Sigma Enterprises, referred to the history of the company for the last 20 years, revealing the fact that his company now is engaged in development and manufacture of gaming machines. Especially, he stressed that his company succeeded in obtaining a license from the gaming commission of the State of Nevada, becoming the first such manufacturer outside the state. (See *Game Machine*, No. 226). It was also announced that Sigma will set up a sales subsidiary in Nevada.

According to a Sigma's plan, Sigma will manufacture and export "TV Slot" and "Super 8 Way" whose licenses have already been acquired, and its Nevada subsidiary and Mills Novelty Co. will undertake distribution of these video games. Thus, by developing and manufacturing gambling machines not intended for gambling, Sigma will export them for gambling to Nevada where there are Las Vegas and Reno, the mecca of gambling. This is a very rare case.

International Coin-men At The NAO Expo '84

(Upper photo, l-r) Gary Stern, president of Stern Electronics, Martin Altman, vice-chairman of Century, Arnold Kaminkow, president of Century, Masaya Nakamura, president of Namco, Bob Deith, president of Ruffer & Deith, Tadashi Manabe, managing director of Namco (Below photo, l-r) Shane Breaks, vice-president of Atari International Sales, Jerry Marcus, executive vice-president of Atari Coin-Op, Charles Paul, president of Atari Coin-Op, Rivington Hight, managing director of Atari Far East.

Konami Hold "Hyper Olympic" Japan Championship Contest

Konami Ltd., a subsidiary of Konami Industry Co., Ltd. of Osaka, has recently held a championship contest of its video game, "Hyper Olympic (Track & Field)". As a result, Hideki Yoshiji, 14, a junior high school student, won championship, scoring 89.270 points.

In view of the fact that Los Angeles Olympics will be held this year, Konami set about a program for its video "Hyper Olympic" championship contest on December 10 at about 500 locations across Japan, with the highest prize being an invitation of its champion to Los Angeles Olympics. Since that time, the high scorers at these locations have been chosen. On February 11, preliminary contests were held in Tokyo and Osaka, participated by 390 players. As a result, 25 each were selected from the Tokyo and Osaka preliminaries, and these 50 players participated the final contest in Tokyo on February 12.

At the contest, this video game must be entirely cleared, and the ranking is decided according to total score. As a result of hot contest, Hideki Yoshiji won championship, followed by Hideo Takakuwa who scored more than 87.000 points. These two highest scorers were awarded as a prize an invitation to Los Angeles Olympics.

According to Konami Industry, although "Hyper Olympics" succeeded in achieving a worldwide hit, it is already losing popularity. Thus, a sequel to it is said to be under development, by additionally incorporating other some sports.

Togo Exclusively Distributes Tornado's Product

Togo Japan Inc. of Tokyo has announced that it has signed an agreement with Tornado Model Products Ltd., U.K. and obtained exclusive rights to distribute Tornado's coin operated remote controlled leisure equipments in Japan.

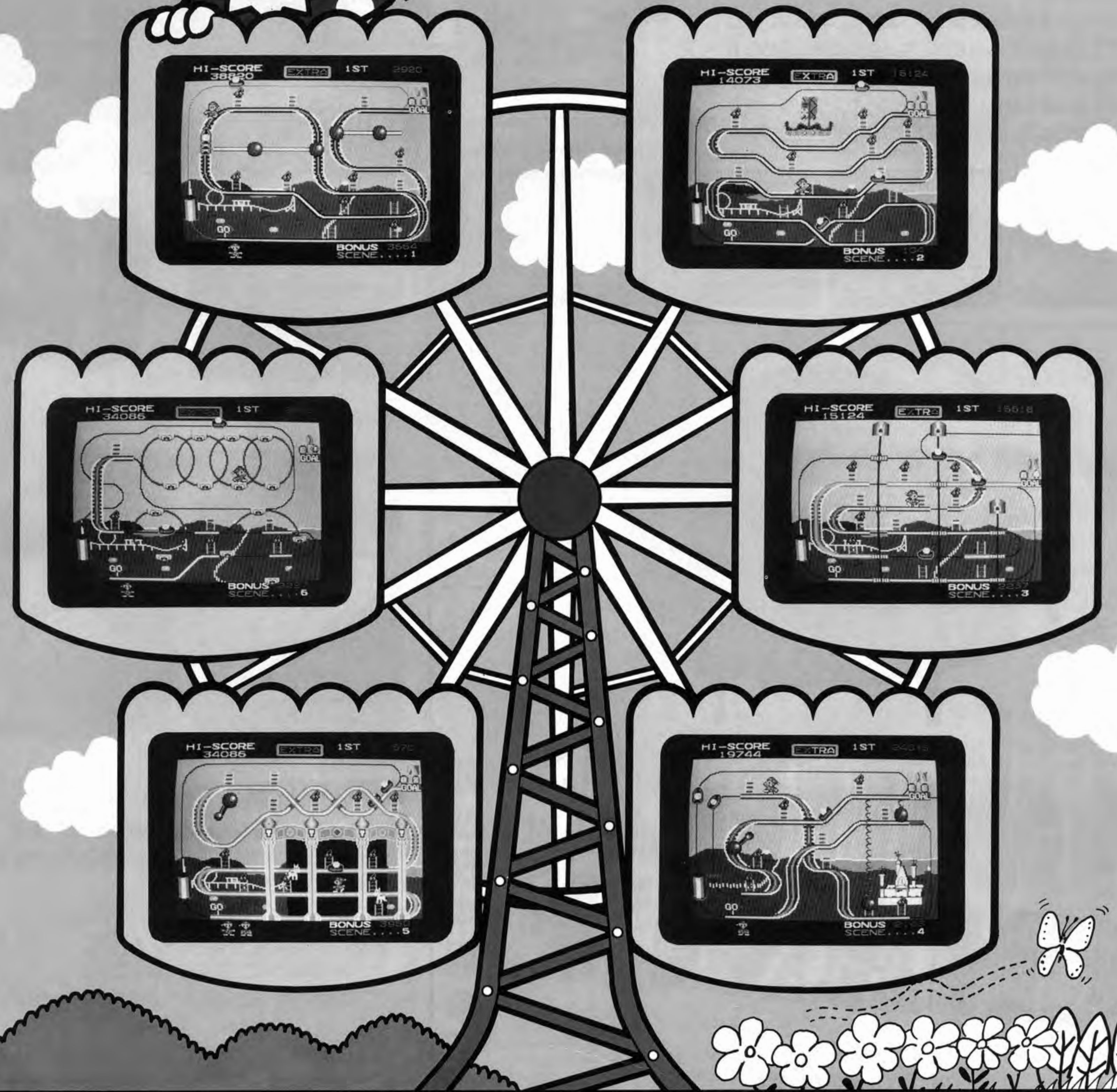
Tornado's range of remote controlled games are internationally reputated. Coin operated, these games are intended to move a small car or boat. In the case of a boat, a pool is necessary. Togo is a manufacturer of amusement park machines, kiddie rides and arcade games. Since Tornado's remote controlled amusement games do not exist in Japan, Togo has been interested in them since some years ago. After examining them from various angles, Togo concluded that Tornado's products were most reliable and safest.

Togo and Tornade signed an agreement on February 8, and as the first step Togo shipped "Mini Marina" from February 14 on the domestic market.

Coreland Moved Its Head Office To Mita Tokyo

On March 26, Coreland Technology Inc. of Tokyo (president, Kiyoshi Matsuda) moved its head office from Harajuku to Mita. The new address is: 5-16, Mita 3-chome, Minato-ku, Tokyo 108; phone (03) 452-6131.

Coreland is a video game developer and manufacturer, and has often cooperated with Sega Enterprises, Ltd. Recently, along with the removal of Esco Trading Co., Inc., a sister company of Sega (see *Game Machine* No. 231), Coreland has moved to the place where Esco was operating.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

UNIVERSAL®

ユニバーサル販売株式会社

株式会社ユニバーサル

本　　社　〒103 東京都中央区日本橋掘留町1－7－7　☎(03)661-0330(代)
工　　場　〒323 栃木県小山市荒井561(第3工業団地)

札幌営業所	☎011-221-2398(代)	九州営業所	☎092-471-6188(代)
仙台営業所	☎0222-99-1241(代)	鹿児島営業所	☎0992-24-3651(代)
新潟営業所	☎0252-71-6006(代)		
長野営業所	☎0262-28-4834(代)	東京営業所	☎ 03-844-2581(代)
東京営業所	☎ 03-453-9517(代)	北関東営業所	☎0285-23-3551(代)
静岡営業所	☎0542-83-6781(代)	大宮営業所	☎0486-44-0946(代)
名古屋営業所	☎052-582-2951(代)	豊橋営業所	☎0532-46-6103(代)
大阪営業所	☎ 06-304-3955(代)	松阪営業所	☎0598-28-3431(代)
広島営業所	☎082-228-1005(代)	沖縄営業所	☎09889-7-6655(代)
山口営業所	☎0834-32-0011(代)		

EXPORT DIVISION

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591-5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

European Office
81, Tottenham Court Road, London W1A 1EY
Phone : 01-631-1713　Telex : 892989 ELCOIN